

Shining Resonance

シャイニング・レゾナンス ビジュアル設定資料集
collection of visual materials





©SEGA

ISBN978-4-04-733009-2
9784047330092
ISBN2300F + 初
C0076 #42300E
著者：新井桂一 KADOKAWA・DWANGO

1920076023002
1920076023002

Barcode

Re:Enterbrain









m

t

i

Shining Resonance Emotions

n

s

Shining Resonance

collection of visual materials



シャイニング・レゾナンス ビジュアル設定資料集

序

Foreword

7年ぶりに据え置きゲーム機でのリースとなった『シャイニング・レゾナанс』はいかがだったでしょうか？

ファンのみなさんからもリクエストが多く私にとっても長年の夢だった、Tonyさんのキャラクターを高解像度の3Dモデル化して自在に動かすことのできる王道のファンタジーRPG。

Tonyさんをはじめとした開発スタッフ陣の力、そして機会を得て、ようやく実現することができました。

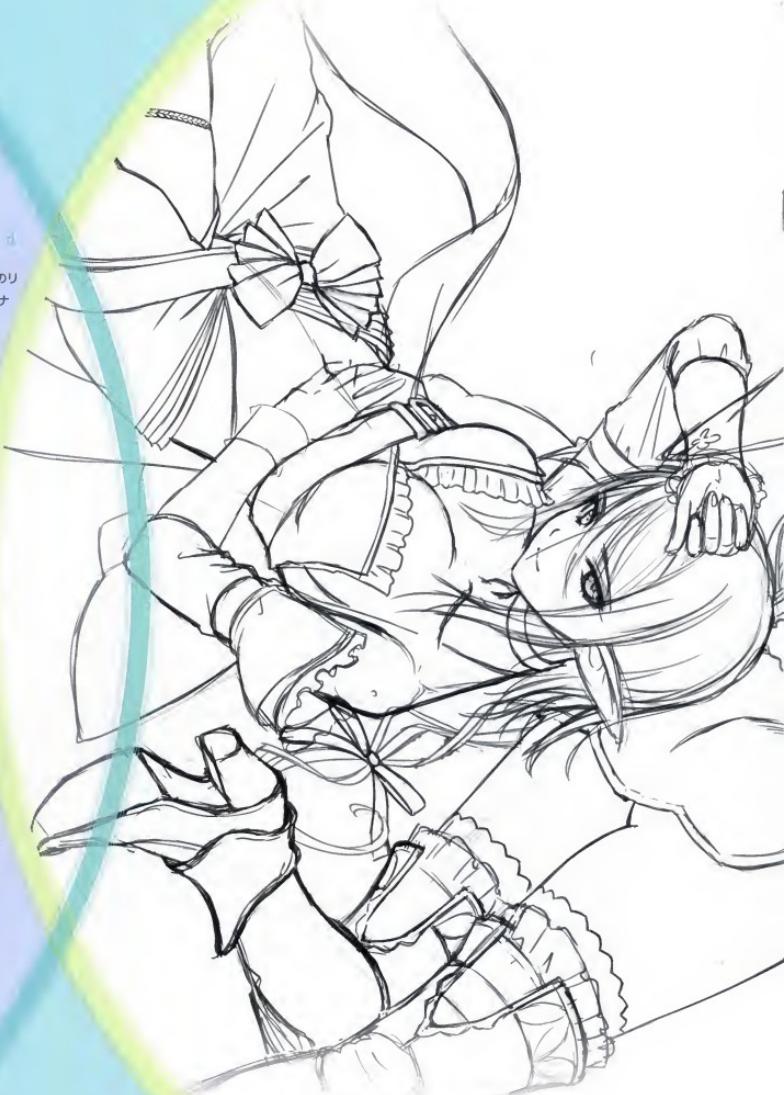
この本には、そんな『レゾナанс』の世界を形作ったさまざまなお片が詰まっています。

Tonyさんの繊細なタッチが美しい設定画、さらにイラストと見まがうほどにイラスト調に表現されたキャラクターの3Dモデル。そして、世界観を彩る美しい美術設定の数々。

すべてのピースが揃って、この作品は生まれました。

この世界とキャラクターたちが、未永く愛されることを願って——。

(セガゲームス『シャイニング』シリーズ
プロデューサー 澤田剛)



目次

contents

Chapter 1

イラストギャラリー	004
登場人物	037
ユーマ	038
煌竜 イルバーン	044
キリカ	046
ソニア	058
アグナム	068
レスティ	074
マリオン	080
リンナ	090
ジーナス	098
エクセラ	104
グオルグ	112
ゼスト	118
ヨアヒム	124
ペアトリス	128

[インタビュー]

微笑み、歌い、跳ねる3D モデルが生まれるまで	134
----------------------------	-----

Chapter 2

シャイニング・レゾナンスの世界	137
海楼都市マルガ	140
アストリア大陸 各地域	147
竜神殿(ドラマキナ)	155

Chapter 3

フィールドチャット	157
-----------	-----

カバーイラストについて

今回の表紙は作中でも感傷深いエルフの三人娘をテーマに描きました。

いつもいっしょに駆け回った故郷の森。

暖かな午後の日差しのなかで流れる穏やかな時間。

幻想か…在りし日の思い出なのか、それとも…。

この絵にはいろいろな想いと意味がこめられています。

物語のエンディングを迎えてからもう一度見てほしい、そんなイラストです。

(キャラクターデザイン&イラスト Tony)







ゲーム発売後に出了したサントラCDならではの、敵味方の歌姫ヒロインコンビです。白と黒の対照的な組み合わせが印象的に見えるように、流れる髪の毛を装飾的な曲線でひとまとめにするなど、一体感のあるデザインにしました。(Tony)













清流と戯れる蒼き妖精

ソフマップ 予約特典 B2タペストリー

今回のショップさん向け描き下ろしは、全体的にフトモモをアピールすることをコンセプトにしてみました。キリカの服装は下半身の露出が少ないでスカートをたくし上げて、前からでもお尻のラインがチラリと見えるフェティッシュな感じで描きました。はいてない系です(笑)。(Tony)







諸のプリンセス

WonderGOO 予約特典 B2タペストリー

海辺で水浴びのために綿を脱いでいるようなシチュエーションで、胸の谷間と脚線美を披露している。ちょっと無防備でほんわかかわいい雰囲気のソニアを描いてみました。はいてないと思いません……たぶん(笑)。(Tony)







恋の魔法は修行中

いまじん 予約特典 A1判布ポスター

はいていい系の、お尻をこれでもかというくらいセクシーポーズでアピールしたリンナです。もともと色っぽいコスチュームを最大限味わえる、狙いました。ソングルで描いてみました。フロマージュがうらやましいですね(笑)。(Tony)







ボクと彼女の鏡界線

アニメイト 予約特典枕カバー

なんだか背徳感のある少年少女の差分がお得なイラストです。おへそがポイントかな。脱ぎかけですが、性別を判別しにくい中性的な感じ見えるように描いています。“男の娘”なのか男装少女なのか男女別人なのか、見る人がザワザワする感じに。(Tony)



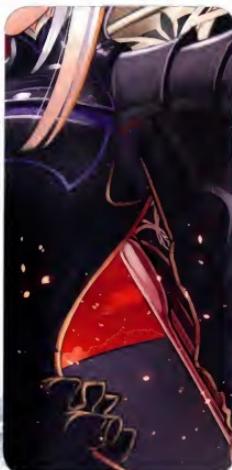




戦火に咲く黒き華

ゲーマーズ 予約特典 B2タペストリー

基本的には敵のヒロインらしくカッコよく派手らしい雰囲気を重視して描いています。ただし、重厚な籠に包まれながらも唯一貴重な肌が露出しているフトモモを、最大限アピールすることは忘れずに(笑)。(Tony)





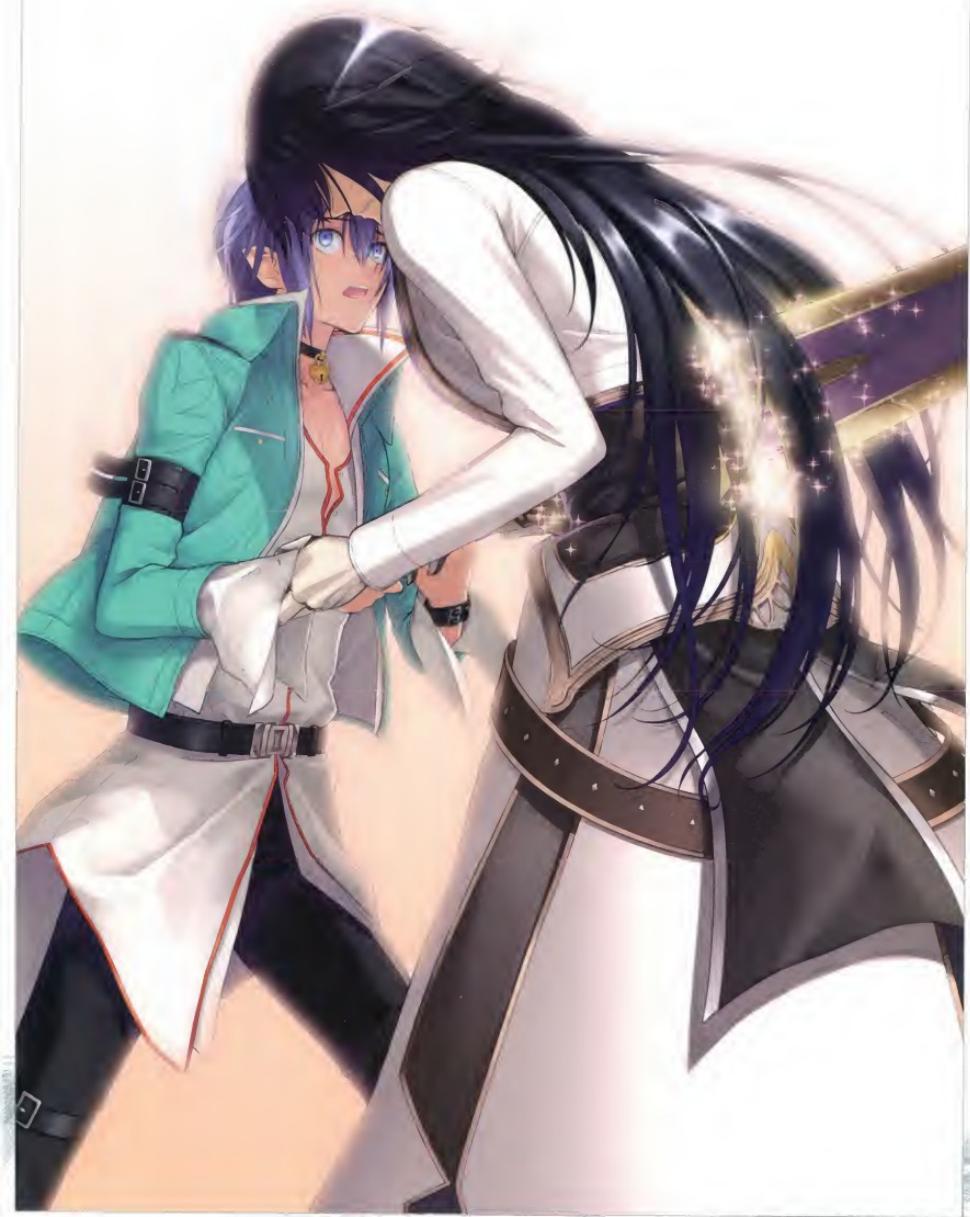


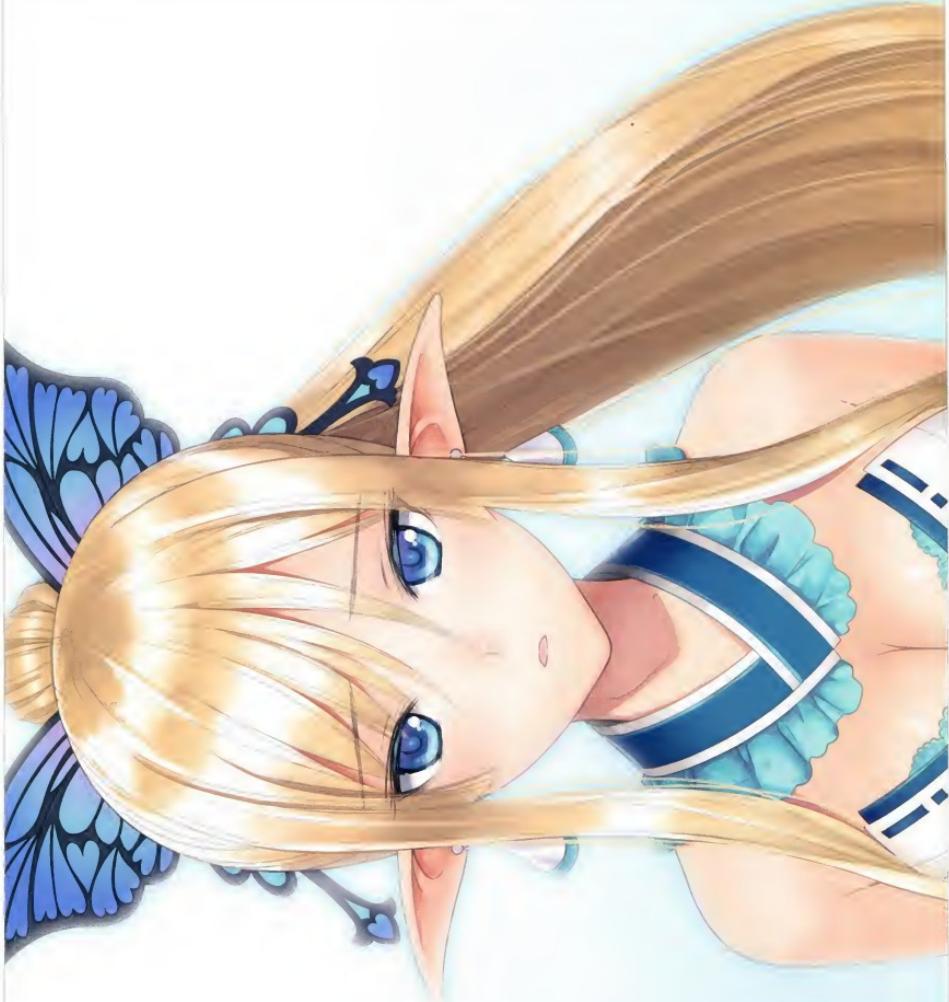


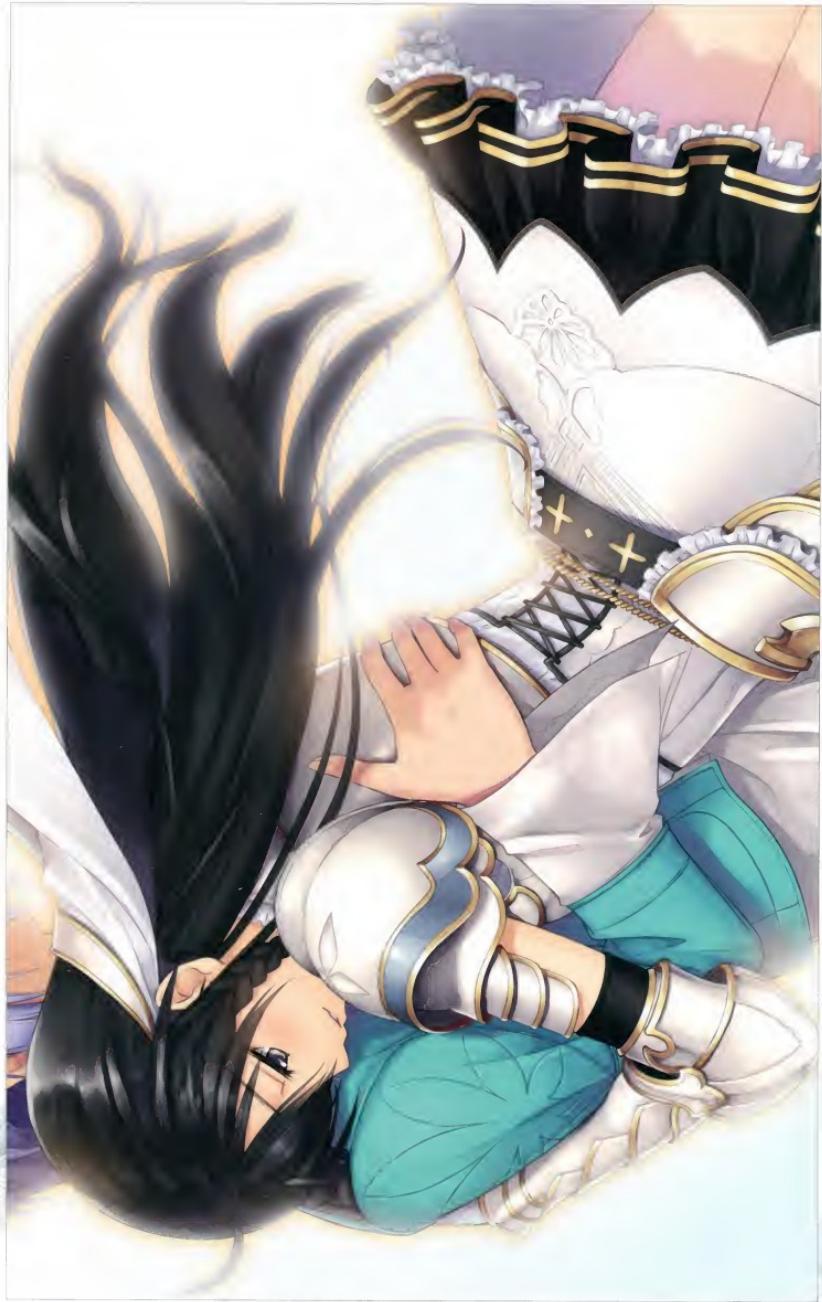






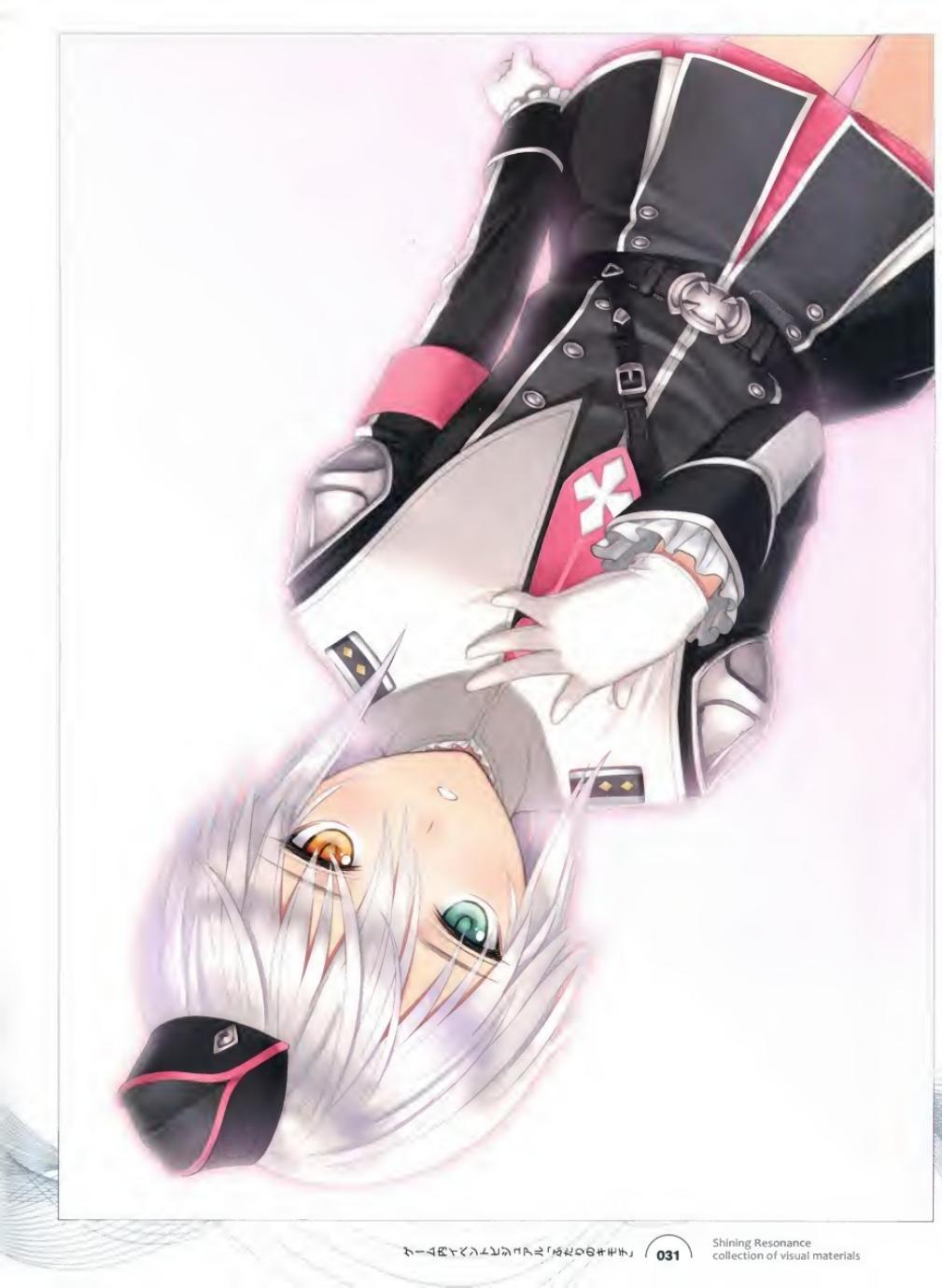


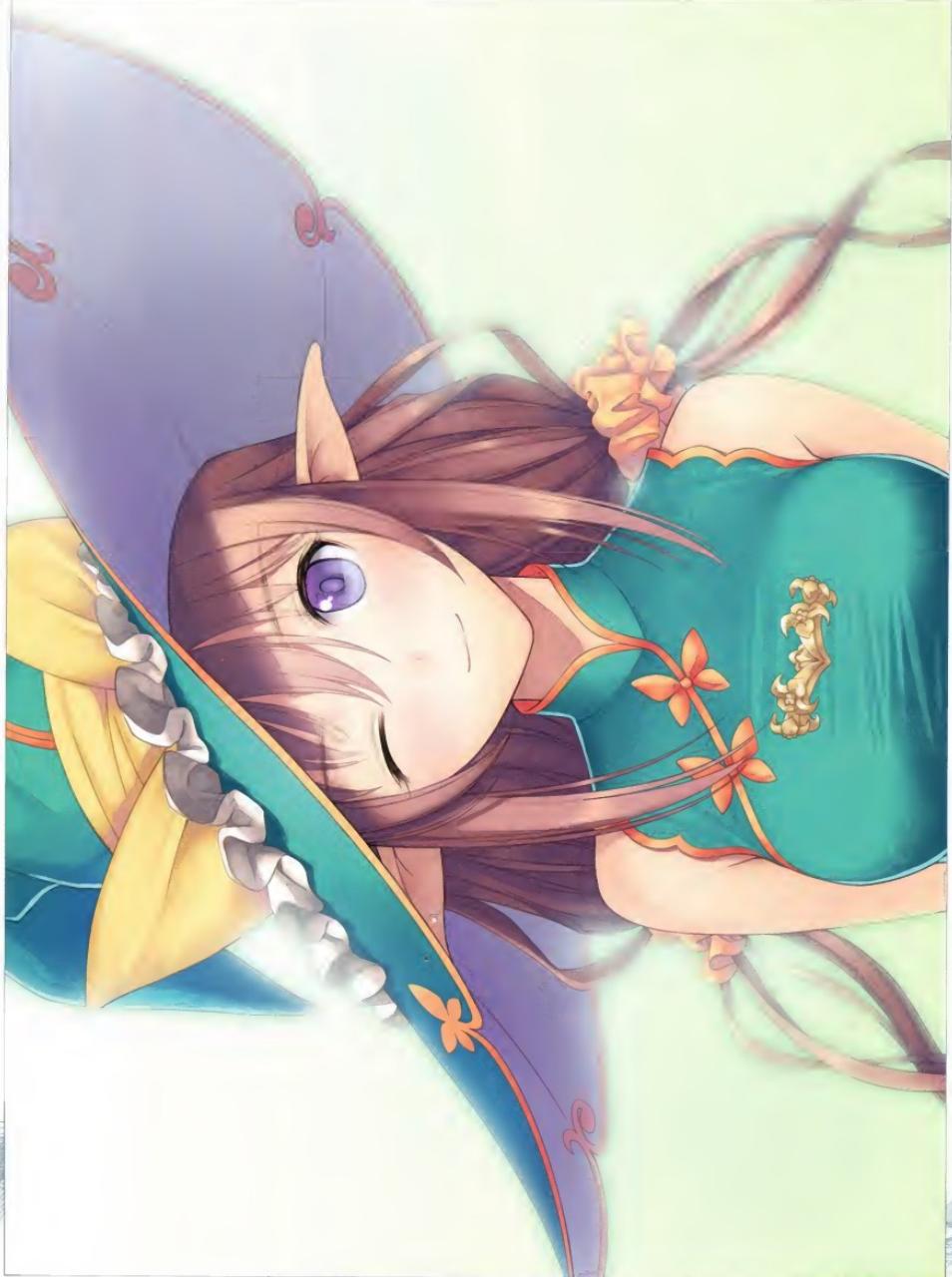




















登場人物



Characters

Shining Resonance collection of visual materials

物語を作る前にまずキャラクターをデザインする。そしてメインキャラクター全員が主役級の魅力を備えるという、私とTonyさんが『シャイニング・ワンド』のころにやっていたやり方に回帰しています。Tonyさんの事務所の場所が距離的に近くなったことで、コミュニケーションを密にして、イメージを深く共有し、今まで以上に濃密にキャラクターブルーピンチを進められたと思います。あと、今回はパーティメンバーめんなみに楽器を持たせようと早い段階で決めていて、竜刃器の基本アイデアは全部私が考案しています。紙にラフスケッチを描きながら、特徴やシリアル、楽器の種類も同時に決めていきました。重視したのは「竜刃器はキャラクターと一緒に休む存在なので、キャラクターの一部として印象的なデザインにする」ということで、それを担当のメディア・ビジョンさんが見事に仕上げてくれましたね。(津田P)



竜の心を持つ少年

ユーマ・イルバーン

Yuma Ilburn

体内に竜の魂を宿すハーフエルフの少年で、魔導具のチョーカーに触ることでその力を解放できる。幼いころに暴走事故を起こして以来、竜の力を使うことを恐れていたが、仲間との交流を通じて成長し、力を制御する術を会得していく。性格はやさしく思いやりがあるが、気弱で心配性な面も残る。

Character Profile

クラス	剣士
使用武器	龍鳴剣 ヴァンデルホーン
種族	ハーフエルフ
性別	男
身長	174cm
声の出演	島崎信長

「もし、本当にそれしか手がなくなつたら……
僕はきつと……！」



誕生の逸話

●企画初期段階からバンドを組んで戦うというコンセプトだったので、ビジュアルバンドのメンバーのような雰囲気の衣装にしてみました。少し気弱な性格設定から、綿の細いセサミのような少年に見えるよう意識しています。それでいて、RPGの主人公らしいカッコよさを持たせたいというバランスには気を使いました。ジャケットの色は悩みましたたまに最終的にはこう鮮やかな色にして個性を出せたのではないかと思います。(Tony) ●伝説の勇者のような英雄然とした主人公ではなく、強力なドラゴンの力がやさしい少年に育っているという物語上のイメージを重視。耳が尖っているところは、普通の人間ではないと印象づけるワンポイントとして。あえてファンタジーから離れた現代的な服装にすることで、異質な存在感も持たせてみたい感じです。(津田P)



TJ

表情

設定



(満面笑み)



(微笑)



(真剣1)



(横顔)



(基本)



(真剣2)



(叫び)



(悲しみ)

ユーマ・イルバーン

CG 全身



CG パストアップ



モデルのデザイン

メインキャラクターのなかで、ユーマだけは最初ほかのスタッフに作ってもらったのですが、やはりほかのキャラクターと一緒に描いてもらいたかったということと、Tonyさんが描く少年らしさをもう少し出してみたいと思って、調整しました。また、やさしい性格の少年だと感じたので、強すぎず弱すぎず、主人公としてある程度たくましく、芯のある感じが出来たらいいなと思いながら作っています。ユーマは少し難産だったかも。（ライトユニット・桑田）

CG 全身

B.A.N.D

「みんな、行くよ！」

「気持ちを合わせて！」



ユーマ・イルバーン

表情・基本

表情・照れ

Chibit☆
しゅぱんく

表情・真剣

表情・笑顔

正面

斜め

強化後案(作中未登場)

龍鳴剣 ヴァンデルホーン

煙竜の体の一部が武器になっているというコンセプトなので、煙竜自体と合わせてデザインしています。ドラゴンの角の部分が剣となるイメージから、生物っぽさと金属感を融合させたデザインに。(澤田P)

ユーマの想い出

Memories of Yuma

当初は兎弱で頼りないユーマだったが、仲間との出会いを通して大きく成長する。不安や迷いと向き合ふからこそ、みんなで助け合っていく。そんな思いやりの心を人一倍持っている彼だからこそ、どんな困難にも立ち向かっていけるのだ。

●暴走の鎮静

煙魔という大きすぎる力の剣術に悩んでいたユーマだったが、その力は仲間の存在と、仲間を守ろうとする強い想いにあった。それはユーマを成長させると同時に、煙魔にうつもろい人柄の希望となった。



4章「金色に響く楽譜曲」

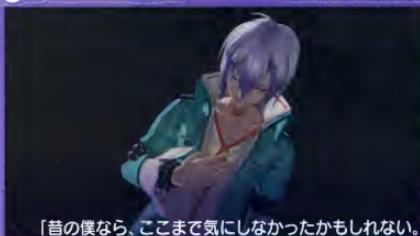
それにしても……なんとか地獄へ戻る……
このように素晴らしき調べを耳にしたのは、
いつ以来であったか……

「このように素晴らしき調べを耳にしたのは、
いつ以来であったか……」

再び捲庵は暴走したが、キリカたちのやさしい歌声がユーマに届き、彼は暴走の剣術に成功した。そして歌を聞いた捲庵は、その心地よさに感動を受ける。

●ゲイルリツ監獄へ

4章「金色に響く楽譜曲」より



「昔の僕なら、ここまで気にしなかったかもしれない。
だけど、今はもうダメなんだ」

もてあそばれ、苦しみ続けるマリオンを見たユーマは我慢できなかった。仲間との絆を知ったからこそ、助けたいという気持ちも抑えられない。

●レスティ加入

5章「裏切りの樂譜曲」より



「僕は、この街に来てからやっと、
自分の居場所を見つけることができたんです！」

またマルガが復讐されるかもと不安になるユーマ。しかしこれまで勇義を受けているからこそ、ユーマを見捨てないというアルペールの言葉に励まされる。

●キリカとエクセラの歌いかけ 8章「七色にきらめく樂譜曲」より



「だけど、エクセラがいるってことは……
元気になったんだね？ よかった……」

煙魔を失い意識をなくしたユーマは、キリカとエクセラの歌でやっと意識を取り戻す。しかし自分のことより、まず他人の心配をするユーマだった。

ユーマの

((自分よりも他人の心配))

ゲイルリツ監獄から助けられたユーマは、ソニアたちとの交流を通して他人と支え合う生き方を学んでいった。自分の居場所を見つけたことで、ユーマにとって仲間はかけがえのない存在となっていく。だからこそ、自分よりも他人の心配がまず先に立ててしまうのかもしれない。

((脱いだらこそ強さ))

煙魔にとってユーマは生まれる前から一緒におり、その成長を見守ってきた息子のような存在だ。煙魔は何度も人間の悪さを口にしてきた。そんな煙魔だから、「弱い」ゆえに思いやの心を忘れない。本当に強さに目覚めたユーマの成長を心底うれしく思っているに違いない。

キーワード

煌竜 イルバーン

世界を構成する5要素を統べる世界竜のうちの1体。5体のなかで最強とされる彼は、神を滅ぼせなかった無念から生きながらえ、意識が消えかかる前にジーフスに取り憑く。その後、暴走事故を機にワルグエリーゼに移るが、このとき彼女は妊娠していたため、お腹の子どもであるユーマに煌竜が宿ってしまう。そのためユーマは生まれる前から煌竜とともにあることになり、その想がりはかなり深い。またこのような関係から、彼にとってユーマは我が子のような存在で、その成長を見守り続け、未来を託せるほどの希望となつたことを心から喜んでいる。

プログレス体



C o l u m n

煌竜と龍鳴剣

ヴァンデルホーンは煌竜の力を具現化した武器で、煌竜の頭部にある角と同様の形状をしている。煌竜は基本の「プログレス体」、一段階上の力を解放した「覚醒体」、完全に力を解放した「完全体」の3形態を取るが、角の形が変わるのは完全体のみ。それにともなってヴァンデルホーンの形状も変化するはずなのだが、無念ながら本編でユーマがこれを振るう場面はない。なお、ヴァンデルホーンは正しくは「龍命剣」というが、それを知っているのは教会のごく一部の人間のみである。



覚醒体



完全体



イメージボード



大自然の歌巫女

キルトワ・アルマ

ii. Towa Alma

「聖印歌」を歌い、竜と心を通わせることができる「聖印の歌巫女」にして、ウェルラントの竜騎士。近くにいるドラゴンの気配を感じたり、歌を通じて裏走した煙草を読めるなど、幼少から修行を積んできた歌巫女としての能力を随所で発揮する。おしとやかな性格だが、人のコミュニケーションが苦手。

「ヨーマ。聞こえていますよね? 「歌」の音、そしてみんなの心……」



Character Profile

クラス	歌巫女
使用武器	コノカグラ
魔族	エルフ
性別	女
身長	163cm
声の出演	早見沙織

●従来のエルフのイメージとは一線を画す、“和風のエルフ”がコンセプトです。“歌を唄う巫女”や“竜の花嫁”という設定から、巫女服に純白の花嫁衣装、そして金髪の和髪を組み合わせアーバーを印象的に配したステージ衣装……という感じで、要素をたっぷり盛り込んでまとめました。変身時の季節の着物の柄を考えるのも楽しかったです。(Tony) ●今回のエルフ族はオーエンタルな世界観でいくことと、金色ボニーテールでとブルーの巫女装束というキャラクターメージはついぶん前から頭の中にあって、それをTonyさんに見渡してももった感じです。配色が思った以上に神秘的で、作品を象徴するヒロインとして美しいデザインに仕上がったのが最高です。(津田P)



表情

設定





向日葵の羽衣<夏>
(『日輪の煙き』演奏時)



桜花の羽衣<春>
（『初音うららか』演奏時）



*スカート部分は、ふわふわとした
ロング時いちがい、カッコいい
柄イメージです。



紅葉の羽衣<秋>
（『微笑みのなる樹』演奏時）



吹雪の羽衣<冬>
（『雪華の季』演奏時）



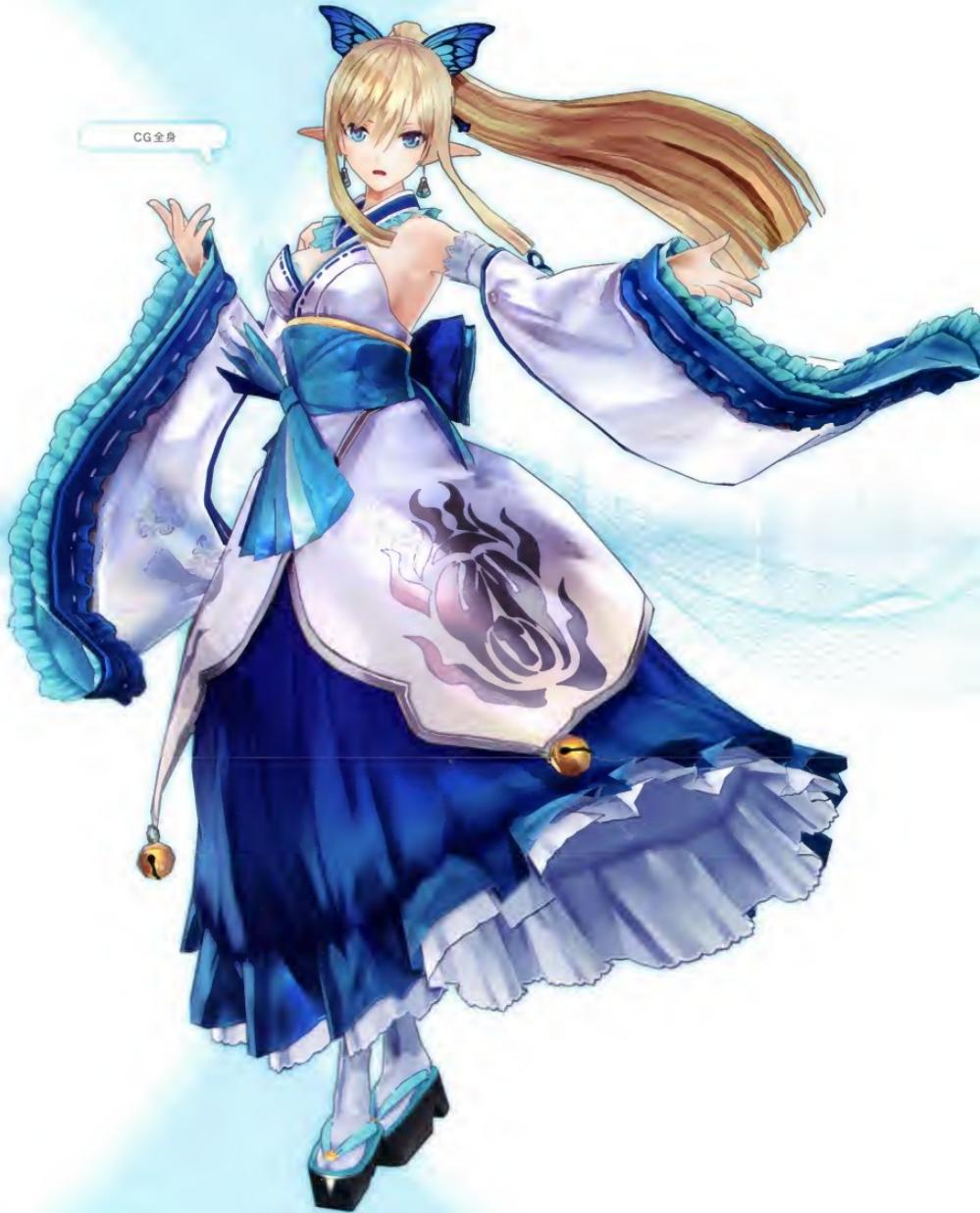
瑠璃の羽衣<蒼海>
(`潮騒のファンタジー`演奏時)



下着



CG全身



CG 全身



CG全身



B.A.N.D

「の想い」歌にのせて
舞にまじ もの歌を



モデルのデザイン

最初に Tonyさんのデザインを見たときは、「わー、華やかだー。モデル作るの死ねるー！」と思いました(笑)。キリカは、全体のシルエットがあわっとしたかわいい感じを出したかったんです。キリカの衣装は、お腹の帯のところで締まってそこから裾に向かって広がっていくのですが、きれいにバランスを取らないと小さい子どもみたいになってしまいますよ。バランスがよくなるように何度も試行錯誤をくり返しました。(ライトユニット・桑田)

CGバストアップ



表情・基本



表情・照れ

Chibit☆
しゃいくん

表情・真剣

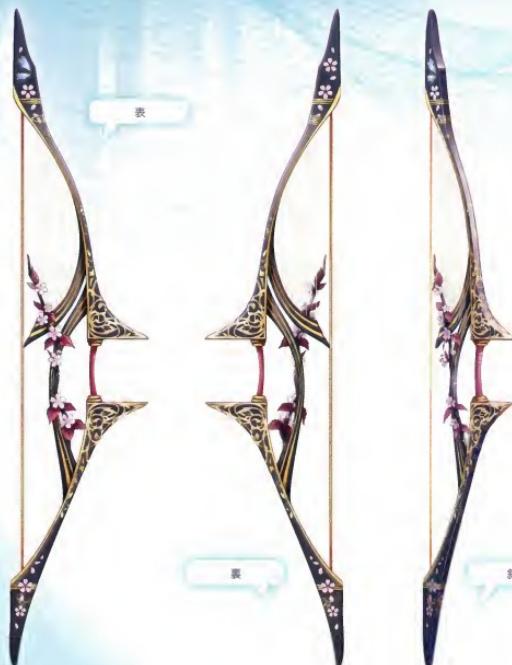


表情・笑顔



龍翼弓 コトノカグラ

これまでの『シャイニング』でハープを弓にすることはすでにやっていたのですが、今回は和のイメージで、弓と琴の機能が両立する方向性でデザイン。表面に施された漆塗りに蒔絵のような装飾が、キリカの雰囲気 Bitte mit einem schönen Bild beschreiben.



表

裏

斜め



キリカの想い出

Memories of Kirika

キリカには、ペアトリスが裏切ったとされる過去と、うざないうらわしきある。それゆえに彼女は、人を心の底から信じることできなくなっていた。しかしユーマに触られ、人と向き合の大切さを知り、そのわだかまりを乗り越えていく。

● キリカの歌声



「……なんだか、私も普段とは
違う気持ちで歌えた気がします」

街の歌姫を務め、互いに少し距離を離めたユーマとキリカ。ユーマにうなづかれてキリカが歌った歌にも、その気持ちが表れていたようだ。

● キリカの過去

● キリカの過去



「だけど、私は……ペアトリスが自分を見捨てたように思えて……！」

ペアトリスの過去について語るキリカ。少しだけ寂しそうな表情で、それでもまだ笑顔を保つことを恐れ、素直になれない胸の内を告白する。

● キリカの決意

7章「妖精たちの哀歌」より



「いつか、仲直りできたらって。それがようやく
叶ったんです。なのに……それなのに……！」】

やっと仲直りできたペアトリスを目の前で見れば、キリカは苦しい胸の内を吐露する。そして、こんな恋愛をくり返さないため、決意を新たにする。

キリカ との デート

コミュニケーションがとれても不思議なキリカは、デートでもなかなか気持ちを言葉に表せない。だからこそ、「デザ」な一面が垣間見えるとき、ヒミツもなく安心して見れる。



想い出の
ひとこと ● 「ふふふ、ユーマと同じハンカチ……
ユーマとお捕い……」

キリカ

((ドラゴンマニア))

幼少から歌姫として英才教育を受けてきたキリカにとってドラゴンは憧れの存在である……。百、ドラゴンに関しては「マニア」である。ドラゴンに関する知識を誇示したり、魔物の伝説を大げさに語ったり。その愛ぶりはなかなかで、コミュニケーション下手な彼女からは想像もつかない。

((ニンジン嫌い))

歌姫としても電脳騎士としても能力が高く、美貌も兼ね備えたキリカは一見バーフェクトレディのように見える。しかし家庭ではできず一般常識を欠いており、加えてニンジンが大の苦手という一面がある。料理にニンジンが入っていると、転移魔法でほかの人の皿にこっそり移動させるほど。

キーワード



切れた鼻筋の応急処置をしてくれたユーマに、自分のハンカチをあげるキリカ。その後、キリカが密かに買ったものか……おそろいのハンカチだった。

竜を導く稻妻王女

ソニア ・ブランシュ

Sonia Branche

騎士として前線で戦う、勇敢なアストリア王国王女。遊撃隊的な立場の竜奏騎士たちとの複雑な役割も抱っており、かなり忙しい立場にあるのだが、それを感じさせない明るさと元気さを持つ。尊敬する父、アルベルトのような竜奏騎士になることが夢で、父がエクセラに敗れた際にその務めを継いだ。



「だが、ここに彼の竜刃器とその想いを引き継ぎ、立ちあがった竜奏騎士がいる！」

Character Profile

クラス	魔法騎士
使用武器	聖盾剣ニケア・イギス(覚醒前) 龍鱗爪剣 テンペリオン(覚醒後)
種族	人間
性別	女
身長	158cm
声の出演	瀬戸麻沙美



誕生の逸話

● 王道ファンジーのイメージをストレートに表現した、ミニスカ聖騎士です。黒髪に白金の鎧という白黒のコントラストを活かして、あまり華美にならない程度に装飾をされています。チャームポイントの胸とフトモモの肌の露出以外の部分は意外とディテールが細かくて、描くのがたいへんです(笑)。覚醒後の黄金のドレスは、ブリッセラしさを前面に押し出した豪華できらびやかなもの。キリカは変身するとスカートが短くなるのに、ソニアは変身するとスカートが伸びるのが対照的でおもしろいですよ。(Tony) ● 作品全体の世界観やアートコンセプト、ゲームとしてのアクション感の方向性を決める重要なキャラクターとして、最初にデザインを起こしています。Tonyキャラの代名詞ともいえる黒髪美少女でもあります。主人公と近い距離にいる勝気なリーダータイプで姫騎士という、個人的にも大好きな設定を最高の形で表現することができて満足しています。(津田プロ)

設定

表情

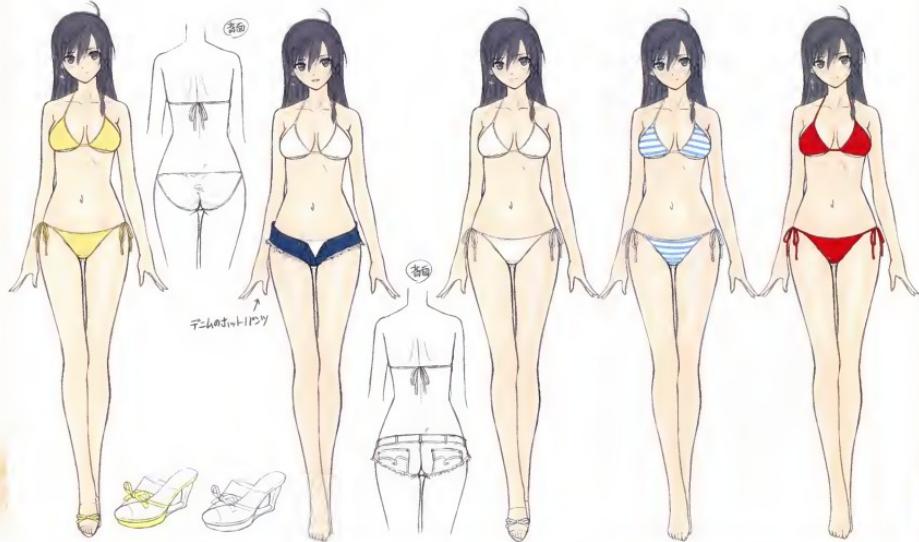


*金属部分はゴールド。
布地はラメ入りの黄色っぽい
シルク素材?
黒の部分は薄手の革素材です。



基本デザイン

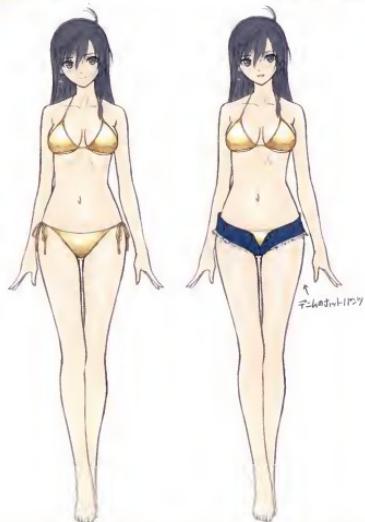
バリエーション



水着2

下着

水着1



リニア・ブランメニ



CG 全身



CG 全身(ロングドレス)



CG 全身

ソニア・フランソワ



B.A.N.D

『いらっしゃい、胸を込めて！
この気持ち届けたい！！』



モデルのデザイン

CGバストアップ

『シャイニング・レゾナンス』のキャラクターモデルを作っていく際に、指針となるプロトタイプとして最初に作ったのがソニアでした。そこで絵の質感や表情のかけたの方向性は決まっていました。本格的にゲームのモデルを作ったのはあとだったんですが、ポリゴン数やテクスチャ資源をゲームの仕様に合わせるために、最終的には全部作り直しています。ゲームでパンツが見えるとは知りなかっただけで、そつちのリソースをほかに割り振っていて作り込まなかつたのは少し心残りですね。（ライトユニット・桑田）



表情・照れ



表情・基本

Chibit☆
じゅんたんぐ

表情・真剣



表情・笑顔



剣



盾(通常時)



盾(演奏時)



組み合わせ

闇鎧爪剣 テンベリオン

ヴァイオリンをモチーフにした盾と剣というアイデアで、ソニアがヴァイオリニスト風ドレス姿に変身してオーケストラのコンサートマスター（楽団の起点となるリーダー）のような雰囲気で奏ることまでをイメージしたデザインです。スクートの長さが変化するの私の遊び心です（笑）。（澤田P）

ソニアの想い出



◎ 煙草暴走



「きっと誰よりも、あなた自身が傷ついてしまう…
絶対に、そんなことにはなってほしくないわ！」

◎ゼストの過去



「私が言ったのは、そういう意味じゃないわ……本当に……なんて寂しい人……！」

ソニア
との
デート

勝氣で行動力のあるソニアは、ユーマとのデートにおいても積極的にリードすることが多い。ただ、彼のニブさゆえにやきもきさせられ、ついカッとなってしまうことも。



想い出
ひとこ

「なんでも「大丈夫」「大丈夫」って言うのね……
それなら、ユーマはなにをしてほしいの？」

◎ソニアの決意

誰よりも仲間想いな「リーダーの存在のリニ」。彼女の唯一の悩みは「電刃器から主導」で選ばれていないことだった。しかし「言葉に奮起」、迷いや不安を断ち切り彼女はそれを成し遂げる。本当の強さに目覚め、国を護る盾となったのだ。



「わかりました、お父様……いいえ、竜奏騎士アルベール！ 私が……務めを引き継ぎます！」

ソニア

フードファイター

((アストリアの人気者 1))

キーワード



デート中、なにかとユーマの世話をやきたがるソニア。道端がちに張り合いの返事をするユーマに、ソニアもつい結め呑みてしまうが……。

爆音の炎術師

アグナム・ブレットハート

Agnun Bulletheart

炎魔法を操る魔導師で、見た目はチャーリーが面倒見がよい熱血漢。もともと田舎町の出身だからか、世界中を旅して自分で地図を作るのを趣味としている。縛られるのが嫌いな自由人なので、アストリアにもウェルラントにも属していないが、竜騎士としての任務があるときはうみねこ亭を拠点としている。

Character Profile

クラス	魔導師
使用武器	魔炎杖 イグリュート
種族	人間
性別	男
身長	185cm
声の出演	宮野真守

「あんなの見せられて、俺たちが何もしないでいられると思うのか?」



誕生の逸話



●熱血でやんちゃな炎の魔法使いのアニキ分という設定を、ドストレートに表現してみました。ハドロックの銀ギタリストをイメージした、トライバルデザインの炎模様を衣装に組み入れてみたりして遊んでます。でも、真後ろから見たシルエットは、ちゃんと魔導師のローブのような感じに見えるようになっているのがポイントです。(Tony) ●今回は、メインキャラクター一人が主役級の魅力を持ったデザインという方針で、最初にデザインを起こした男性キャラクターです。そのせいか、ユーモアも主人公らしい雰囲気のキャラクターに、ギターを振り回して戯う肉弾魔法使いという、遊び心満載のキャラクターなのでスタッフにも大人気。とってもいい雰囲気のアニキキャラクターになりました。今回は、どの男性キャラクターもいた感じになってしまらないですね。(澤田P)

設定

表情





CG全身



CGバストアップ

モデルのデザイン

最初に作った男性性キャラクターで、すごく悩んで、最後まで調整を続けていた気がします。顔のバーツが中央に寄ると幼く見えるし、正面顔の印象で輪郭を少し柔めにすると、上から見たときにはぐくアゴが出て見えちゃうんです。カッコいい男の人って難しいなあ、と思いながらこね回していました。造形も色々かなキャラクターなので、設定を知るまでは、ユーマのライバルかなと思ってました。(ライトユニット・桑田)

B.A.N.D



「愛てるぜ、熱いハート！」
「刻むぜ、俺のヒート！」



アグナム・フレットハート

表情・基本



表情・照れ



Chibit☆
じぶいわん

表情・真剣



表情・笑顔



正面



裏面



斜め



線画



龍炎杖 イグリュート

いちおう楽器のモチーフはリュートなのですが、どう見てもエレキギターみたいな形(笑)。ギターを地面に叩きつけるのがやってみたくて、アックスのように使うことを考えてみました。設定を考えるのが本当に楽しかったです。(澤田P)

アグナムの想い出

Memories of Agum

見た目どおりに熱血漢で、面倒見のいいアグナム。不安になったら相談に乗ってくれたり、いしけたときには叱咤したり、いつだって悩める仲間を全力で支えてくれる。性格が水と油なスティミも、実力は認め合う仲である。

○アクナムに相談



「「うかが」もなにも、とにかく、やってみなきゃわからねえだろ？」

「アーネスト・ガーランドと相手で『スコーカの魔女』をつくった。」

○ アグナムの気遣い



「そう、みんなでた！ それなら、どんなにひどい暴走でもきっと止められる。そう思わないか？」

◎ゲオルグ戦前



「へへへ……囮のつもりだったんだけどな。
出てきた連中、みんな片づけちまつた！」

アグナム

（六）書の整理（一）

「うーん、次の料理人へ」
→料理人をこすることおお アカウハは料理が得意で
ときどき「みね」亭の食事を手伝っている。その腕前は
級で、システムも種類をそなえほかありあわせから作る
料理にジーナスも舌を走らせる。なお彼が最初に料理を
教わったのは猪俣ノグナム。聞くところかな。

((類語は地図作成))

「グナムは誰も見たことない。宿場を求めて世界中を旅している。旅をしながら自分で地図を作り、末路である空きの宿場を埋めるのが目標だとう。彼が作った地図の正確さにはアストリア王室も感心し、地図製作に勧めに迎えたりと、うほどもともと本人その気はないのであるが——」

キーワード

アグナム
との
お出かけ

気さくでポジティブなアグナムは、みんなに見て頼れる兄貴分のような存在だ。絶対的で熱血漢なところはござんせうが、面倒見もいいだけに一緒にいて楽しいのは間違ひない。



- 想い出のひとこと 「けど、まだ空白ばかりだからな。
戦いが終わったら、この空白を埋める旅にでるんだ」





氷牙の妖精騎士

レスティ ・セラ・アルマ

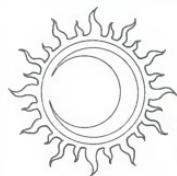
Lesty Serra Alma

アストリアと同盟を結ぶ、エルフの国ウェルラントの騎士団員。冷静沈着な知性派で、周囲の共同作戦でも参考役としてその手腕を振るう。氷魔法を操る魔奏騎士でもあり、ユーマの母、エリーゼを師匠とする。ギリカの兄でもあるが、普段が堅物でクールな彼も、妹のことになると兄バ全開となる。

Character Profile

クラス	騎士
使用武器	龍牙槍 フェングルート
種族	エルフ
性別	男
身長	187cm
声の出演	中村悠一

「なに。ひとりではお前が救しからうと思つてな。
」「の先、どこに行くことになるせよ、だ……」



腰帯にはこうす。→

誕生の逸話

●ファンタジーでは珍しい、武闘派のエルフにしようということになって、着物と袴をアレンジしたような衣装に、拳法家ののような雰囲気を盛り込んだ感じです。白が多いキラと反対に、ブルーを多めに配色して、神秘的な雰囲気は躍動しつつも対照的に見えるようにしました。紫の帯をアクセントに全体的に寒色系を配してクールな印象にまとめています。(Tony) ●キラ君のデザインが固まったところで、兄様は武士っぽい姿にしようと考えてデザインしてもらいました。今までにいなかったタイプのエルフとしてお気に入りのデザインです。Tonyさんでは珍しい短髪の男キャラクターで、個性的なビジュアルになったのも良い感じかと。(渢田P)



設定

表情



レスティ・セラ・アルマ



CG 全身



モデルのデザイン

Tonyさんのデザインからモデル化するにあたって唯一変更があったキャラクターです。全体的にとてもセクシーな印象があつたので、普から足が見えるか見えないかくらいの着物姿で歩いて、たまにシキュッとシャーベなどころを見せていいと思ったんです。でも、PS3の負荷的に、元の衣装デザインで動かすのは大いへんだったみたいで、スリットが増え形になりました。これまたこだわった顔は、本当によくセクシーさが出ていて、僕はかなり好きなキャラクターです。(ライトユニット・松本)

CG 全身

B.A.N.D

「音合わせ、いいな！」

「演奏に集中しろ！」



レスティ・セラ アルマ

表情・基本



表情・照れ



Chibit☆
しゃべる

表情・真剣



表情・笑顔



龍牙槍 フェングルート

正面



線画

ハルバードの柄の部分がフルートのような横笛タイプの楽器になっているイメージで、わひとすんななりアーティアがまとった感じでした。楽器を演奏するボーズは、某特撮ボスキャラが主人公を苦しめる笛を吹くところからています(笑)。(澤田P)



lestyの想い出

Memories of Lesty

○ レスティ登場



「いいか、もし、お前が力を制御しきれぬような
ことがあれば……この私が、お前を殺す」

護刀の剣となり得る魔羅の力を利用することに、概念を抱いているレスティ。
ユーマとの初対面の際にも、物語なことを書いて筆頭していた。

3章「魔の道標曲」より

○ レスティの困惑



「ようやく……我が師に託された重荷を下ろす
ことができた。そう考えてもよさそうだな……」

ユーマと戦い、レスティはその強さを感じ取った。ユーマの行く末を推
ながら見守るという使命を、師匠のエリーゼから託されていたのだ。

5章「懐かりの聖隸曲」より

○ 大軍襲来



「よかろう。囮の本領ここにありだな！ では、
せいぜい暴れて、敵兵どもに派手に食いついてもらおうか！」

囮として暴れたことで、數千という大軍がひきつけられた。アグナムとレスティ
は気を引き締め、さらなる時間稼ぎをする。生きのびて再び合流するためにも。

7章「妖精たちの哀歌」より

レスティの

((恋愛の師匠))

幼いころのレスティは、強さを自りかざす傲慢なやんちゃ
坊主だった。しかし、エリーゼとの出会いで改心し、眞の強さ
を求めて弟子入りしたという。そしていまのような厳格で立派な戦士へと成長したのである。ただ、その修行の日々は今
でも顔が青ざめるほど、恐るべき内容だったようだ。

((お兄様は心配性))

普段は冷静沈着ないスマート、妹のカリカのことになると過剰に心配性で、過度なほど對美を惜しまない。本人は
まったく自覚していないが、周囲から見ると度重なる兄バカ、も
しくはシスコン。思い出話を夢中になり、恥ずかしい過去を
暴露し、カリカを怒らせてしまうこともしばしばである。

キーワード

レスティ との お出かけ



にぎやかな魔術パーティのなかではいち
ばんの整物で、魔族人のレスティ。師匠の子ども
であるユーマは彼にとって父のようないわゆる存在で、そ
の成長を我がことのようにうれしく思っている。

想い出の
ひとこと

● 「それに、お前は師匠の血を立派に受け継いでいる。
もっと自信を持つ……私が保証する」



レスティは、機会があればユーマの仲であるエリ
ーゼのことをユーマに話してあげていた。娘子とも
見てきた彼だからこそ、確信を持ってこう言える。

characters



魔眼の弾き手 マリオン・ル・シーラ

Mariel Le Sheila

ヨアヒムによって、ドラゴンソウル移植の実験体とされてしまった少女。もともとは双子の兄・エトが実験体にされたが、実験の失敗で死亡したため、人格を宿したままの魔眼が左目に移植されてしまう。ユーマたちに救出され、マリオンの人格が戻ったあとは、魔眼騎士として活躍す。

クラス	魔眼騎士
使用武器	魔眼砲 バルミニッシュ 魔動砲 ディバインカノン
種族	人間
性別	女
身長	152cm
声の出演	沢城みゆき

「セイフティロック、リリース。
戦闘用思考領域を攻勢モードで活性化。行動、開始。
」

誕生の逸話



設定

表情



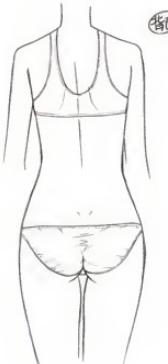
設定(エトバージョン)



水着1



(水着・ミリタリー)



背面



(水着・ワンピース<白>)



背面



(スクール水着)



(水着・ワンピース<紺>)

下着

水着2





Column

マリオンの中のエト

エトはマリオンの双子の兄で、ともにゲイルリッジ監獄に収監されていた。彼らがなぜ捕まっていたかは不明だが、エトは生体実験兵器にされて魔眼移植で死亡。人格情報の残滓がある魔眼をマリオンに移植したこと、ふたつの人格がめき合うことになる。そこでヨアヒムが洗脳により人格をエトに固定し、さらに魔眼ではないほうの右目を覆することで人格固定を行っている。劇中のエトは殺人マシーンのような性格になっているが、もともとの性格は異なるのだろう。



CG 全身

マリオン・ル・シーラ



B.A.N.D

CG 全身(エトバージョン)

「まだ緊張するよー」
「がんばってみる」



モデルのデザイン

最初、詳しい設定がわからていなかったんです。まずはエトから作ったのですが、男なのかな?かわいい部分を出していいのか、と社内で議論がありました。はじめは、女性寄りの中性ということで、かわいくなりすぎないギリギリのところに留めていたんですけど、ふたつ人格が同居しているということがわかつて、「かわいい」の要素を全力で入れました。武器が凝っていて苦労した覚えがあります。(フライトユニット・松本)



龍眼砲 パルモニウム

"携帯型バイオルガン風のランチャー"でいろいろな弾丸を撃ったり、振り回して殴ったりできるような感じで……といふ私の冗談みたいな無茶ぶり設定を、想像以上にイケてるデザインにクリエイトしてくれたデザイナーの力に驚いた一品。めちゃくちゃカッコいいです。(澤田P)



魔動砲 ディバインカノン

エトのデザインに合わせてデザインした、十字架をモチーフにしたバスター・ランチャーです。

パルモニウムがファンタジックなデザインになったので、こちらはあえて世界観的に違和感のあるミリタリーっぽい要素を取り入れたデザインにしました。対戦車ライフルのような本体に十字架の金属カバーをつけてハンマーや鎧のように振り回して殴れるようにしてみた感じです。(澤田P)



マリオンの想い出

Memories of Marion

● ふたつの人格

4章「金色に響く奏鳴曲」より



「うっ……うううっ……！ 違う！ 助けて
ほしくなんか……！ マリオンはもういない……」

爆発が魔羅を干渉したことにより、閉ざされていたマリオンの人格が目覚め
る。エトとマリオンの人格がせめぎ合い苦しむ様子は、見る者をも苦しめる。

● ユーマとマリオン

4章「金色に響く奏鳴曲」より



「ボクをエトから……そして、エトを
ボクから解放してくれて、ありがとう……」

兄妹の絆を利用され、互いが互いを嫌な顔となってしまったふたり。そ
んな彼らを看てくれたユーマに、マリオンはお礼を述べる。=エトのぶんも。

● 雪山での戯れ

6章「絶対強者の狂詩曲」より



雪山では、誰にならって嘘めうのがいらばんど、いづものリンナの冗談なの
だが、それを偽で聞いていたマリオンは、すでに腹を抱ぎ始めていた。

マリオン との デート

マリオンは言葉や表情に感情があり過ぎ
ないが、自分の気持ちには非常に動くタイプ。
気持ちを自分でうまく理解していいことが多いが
ん、先に行動で示してしまうのも珍しい。



想い出の
ひとこと ● 「手を離してしまうと、それはそれで
すごく苦しくなると思うんだ」

マリオンの

((正確な分析能力))

マリオンは起きている事象を正確に把握するのが得意で、
アグナが料理を使った餌じみを当たり、キリガがニンジン
を煮立てるのを見破ったりなどしている。新しいことを習得するのも早く、リナのちょっとした指導
だけで花屋のレーアウトのコツもつかんでしまった。

((戰闘モード))

マリオンが戦闘時に選ぶ「戦闘モード」とは、ダイルリッジ監修時代にヨシヒムによって訓練された一層の自己暗示である。思考をシステムティックなものに替えて、情報処理機能を高め、戦闘機動の効率化を図っている。これ
により、迷いや心の痛みを感じることなく戦えるという。

キーワード



寂しい気持ちが募るのか、いつも以上にユーマに
密着するマリオン。ドキドキするから手を離しちゃか、
と思いつつも、それはそれでさく苦しいようだ。



「それ以上根も葉もないデマをまき散らすと、強制的に黙らせますよ……？」

リンナ ・メイフィールド

Rinna Mayfield

キリカの侍女にして竜騎士でもあるウェーラントのエルフ。幼いころからキリカに仕えているため、彼女とは気心が知れています。趣味は遺跡探索で、遺跡や古文書に詳しい。性格はいたって温厚で明るいムードメーカーだが、小悪魔系で貴士の一面も。相棒のフロマージュとはよき漫才コンビである。

物語の登場人物

クラス	ウィッチ
使用武器	龍尾棍 トランロッド
種族	エルフ
性別	女性
身長	161cm
声の出演	茅野愛衣



誕生の意図

◎今までにない、びっちりチヤナ調のエロかわいいイッチを目指してデザインしました。シルエットは魔女ですが衣装の装飾や素材感はチヤナ服という、おもしろい組み合せに挑戦してました感じです。大きなお掛けをアクセントに、帽子の黄色いリボンやココミ系になっているのがツボポイント。しかし、こんな娘に目の前をウロウロされたら口のやり場に困りますよね(笑)。(Tony) ◎エルフの文化をオイエンタリ風にするというコンセプトで、和風のキリ力たちと差別化するために、リンナは中華風でいくことにしました。新しいエルフのイメージができたんじゃないかと。なんど、今回のヒロイン勢のなかでは唯一ツリ目じゃない貴重なノーマル顔のTonyキャラですね。お姉さんぶって背伸びしちゃう性格も可愛かったですね、「あたしがんばったもん、ねっ！」にやられた人も多いはず。(津田P)



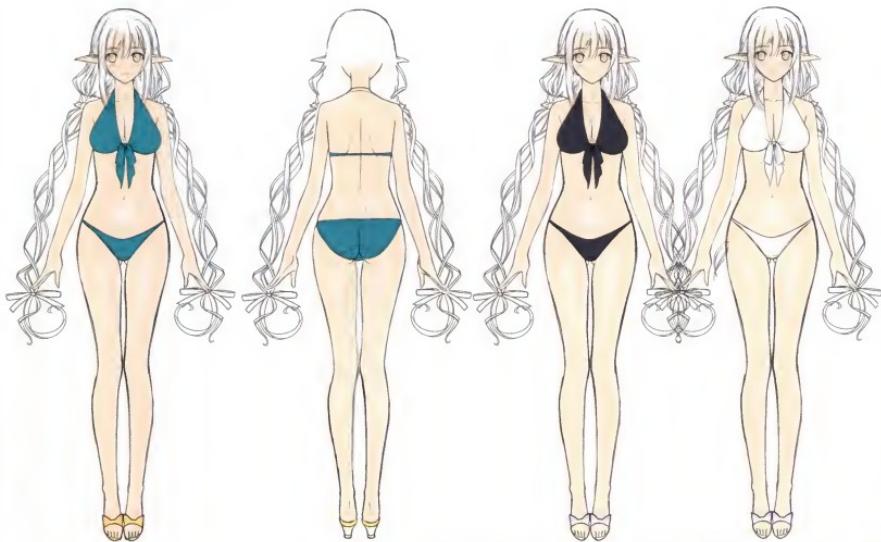
設定

表情



基本デザイン

バリエーション



水着

下着



*レイアウトのよろみモノ!?



CG 全身





CG全身

B.A.N.D

「なんか戻れるな！」
（アーティスト：アーティスト）



モデルのデザイン

リンナは、自分でもすごくかわいくできたなって思います。ピンポイントでここがこう、と意識しながら作ったわけではないんですが、迷いなく作って思うように出来上がったときに「やばい、かわいい！」と(笑)。衣装のつやつやし感覚は、スペキュラ(反射)の効果ですが、じつはキリカの袖にも同じものが入っています。ただ、そっちは白く光るのであまり目立たないかもしれません。(フライテユニット・桑田)

CGバストアップ





表情・基本



表情・照れ

Chibit☆
しょくいんぐ



表情・真剣



表情・笑顔



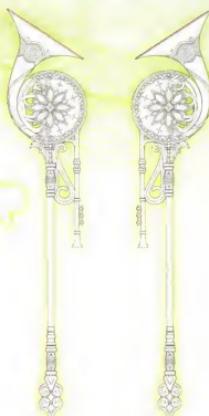
斜め



正面



裏面



絵面

脚尾棍 トランロット

いろんな金管楽器のバージョンを魔法の杖を合体させたようなデザイン。演奏するときは肩にかついで吹くので、マウスピースの位置を試行錯誤した感じですかね。リンナが魔法のほうをみたいに上に乗って移動する技もあって、可愛かったと思います。(澤田P)



リンナの想い出

Memories of Rinna

● リンナと合流

文豪「魔導術士の練習曲」より



「お近づきのしるしに、
後でお姉さんと一緒にこちましようね♪」

彼対面の帽子に対し、いかでりこんなことを冗談のかすり。こんな状況でも彼女を抱き、周囲を和ませられるのは彼女の長所でもある。

● リンナお手柄

6章「絶対強者の狂詩曲」より



「ね？ こんな風に、
仕掛けが作動するものなんですよ！」

道筋探検に詳しいRinnaはその豊富な知識から、世界海の構造や路地巷などを発見する度数をあげている。マニアックは伊達ではない。

● ベアトリスとの仲良し

7章「妖精たちの歌」より



「だって私……それにキリ様も……あなたが大好き
だから……！ あなたは、大事な友達だから……！」

ペア）「さあ、お姫様の髪を解かれ、ずっとわだかまっていた不都が解除し
た。友達へ心遣いが溢れ出し、Rinnaは喜ながらん顔崩す。」

リンナ

((花を通じて育んだ友情))

Rinnaは、雨で花屋をするほど花が好きだ。花畠やや生業地などにも詳しいが、彼女が花を好きになったのはベアトリスがきっかけである。そもそもはベアトリスが花に詳しく、初対面の場でいろいろ教つらううちにRinnaも花が好きになつた。花は彼女たちを結ぶ友情の架け橋といえる。

((遊牧マニアで裏マニア))

Rinnaが花以外も好きで、趣味としているのが道筋探査である。解説すればしつこく出かけているらしく、古代文字の解説はもちろん、道筋の知識や裏の解説までお手のもの。ただ、好きが高しすぎたのか、「裏にかかる」のが美し((とまで言い切つてしまうのは少々困りものだ。

キーワード

リンナ との デート

Rinnaは、夢遊気とは裏腹な小悪魔系。ウブなユーモアは彼女の格好の興味で、振り回されっぱなしである。ただ冗談が本気かわからない態度は、彼女なりの隠れ癖しなのかも？



想い出の
ひとこと ● 「お姉さんはイジワルなんです。
歸めてください」



イジワルで口連者なRinnaは、デートでもユーモアを振り回す。でも、彼の何気ない無害な言葉に、思われ反省を食らうことも……？





設定

表情





CG全身



CGバストアップ

モデルのデザイン

あとのはうに作った男性キャラクターで、イケメンを作り慣れてきていましたね(笑)。それでも、一度顔は作り直しています。全体としては、髪の色と服装に合わせてモノトーンで、見えよテクスチャーを塗るのに工夫が必要でした。また、ぱっと見てもわからないのですが、ジースの服はひとつは5層くらい重なっているところがあった、後ろから見るとけっこう複雑だったりします。それをそのまま正直に作ると、シルエットが重い感じになりがちなので、シャープさを失わないように調整をしていました。(ライトユニット・桑田)

CG全身

B.A.N.D

「始めてくれ」

「任せたヨ」



表情・基本



表情・照れ

Chibit☆
じゅわぐ

表情・真剣



表情・笑顔



神刀 スサノオ

とにかく使って違和感がない範囲で、脇界まで長い日本刀にしました。すごい伝説の武器というよりは、難人の神業によって誕生した究極の刀というイメージです。使用者の技量でドラゴンや神を一刀両断ができるような武器という感じ。(津田P)

正面



正面(鞘付き)

ジーナスとの想い出

神出鬼没なうえに、あまり自分を語らないシーナスは、独自の立場から行動をしている。それゆえ、両陣営にとって敵でもあり味方でもあるような態度をとる。すべては過去に起こしてしまった悲劇を、くり返さない世界にするために。

○ ジーナスの過去

かつて娘を宿していたジーナスは、つい「誕生日」にて村ひとごと一朝で消滅させてしまふといふ娘を犯した。二度三度あのような本劇はくり返させないと困ります。この本劇はこれにて、当村の御用劇場を閉んで下さい。



こうなったのは、ジーナスだけのせいじゃない。
だから、自分を責めないで……

「俺がしようとしていることは、
ただの自己満足なのかも知れんな……」

○ シーナスとセストの遭遇

4章「金色に響く喪鳴曲」より



「そんな子供が最強を氣取るなど……
ふふふ、聞いているこっちが恥ずかしい

○シーナスの裏の目的



「ユーマの中に眠る煌竜よ！」

なぜ、お前は口を開ざしている？

ジーナスの

((ロストガーデン))

かつて電車を宿したジーナスにとって、ロストガーデンは忌まわしき思い出の場所である。親しかった少年を救えず、故郷の村を消滅させてしまった罪はあまりに重すぎる。老いることのない彼にとってそれはまさに生き地獄。悲劇の運命を止めることしか、彼の生きる道はなかったのだろう。

((業工エネルギーを過とする強さ))

エリゼによってジーナスの体内から煙草のソウルは抜き取られたが、その体内には今も莫大なエネルギーが残っている。彼の超人的な壯闘力も、年老いない身体もそれが源となっている。しかし、強さを求めて並の人間を捨てしまったジーナスの怨霊は計り知れない。

キーワード

神曲の竜騎士姫

エクセラ .ノア・アウラ

Excela Noa Aura

幼くして薔薇騎士として目覚め、人工的に与えられた歌巫女の力でドラグマキナを使役する帝国の皇女。気高く気品溢れる女性で、芯が強く頭もキレる。アストリア優攻軍の指揮官として赴任し、一刻も早く皇帝の望み・不老不死実現を叶えようとするが、ゲオルグらの謀略にかかってしまう。

「貴公も我が帝国の臣民である以上、
そなたを護るのは皇族たる私の役目なのだからな」



Character Profile

クラス	ドラゴンマスター
使用武器	龍吼魔笛 グラビネット
種族	人間
性別	女
身長	162cm
声の出演	水樹奈々



誕生の逸話

●敵国のお姫様で歌姫という、キリカとソニアのライバルの存在として、かっこよく派々しいイメージを全面的に押し出したデザインです。魔道士なので、ドラゴンをモチーフにした装飾を各所にあしらった漆黒の鎧姿で、鎧を脱ぐと胸が意外と小ささのはほどのキャラクターとの差別化を考えた結果です(笑)。ソインテールにドレアーマーという、最大級のボリュームのキャラクターなので、3Dになったときの立体感がたまらなかたんですね。(Tony) ●敵のヒロインとして、正ロイドたちを食うほどの存在感が欲しかったというのもあって、いき出そうかと温存していた。“黒いドレスアーマーの骨董クールヒューティキャラクター”を投入することにしました。敵キャラクターだったのですが、関係者の間でもやはりプレイヤーキャラクターとして使いたいという声が強く、めでたく使えるようになったという経緯がありましたね。(津田P)

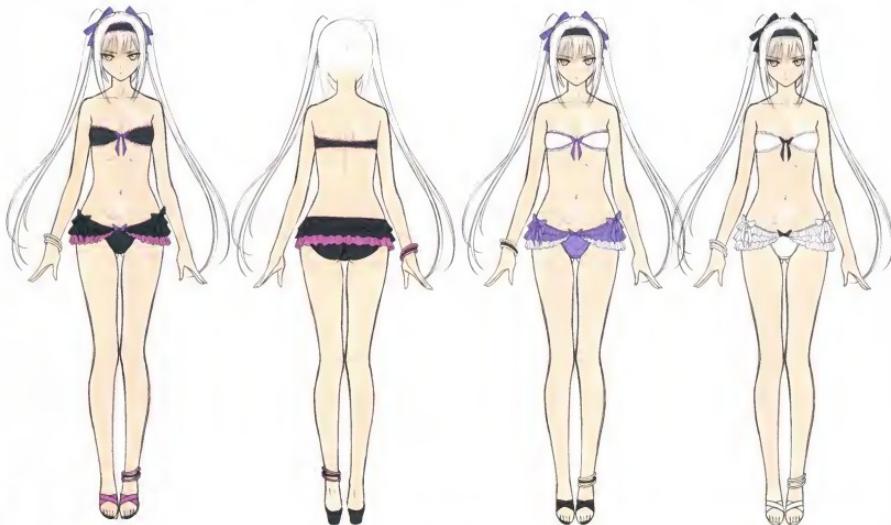
設定

表情



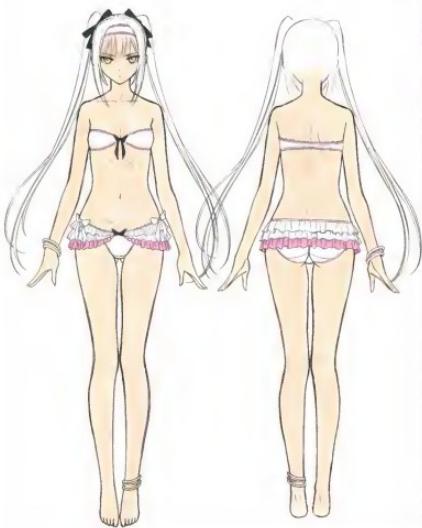
基本デザイン

バリエーション



水着

下着



CG 全身



モデルのデザイン

デザインを見た段階で、エクセラは立体さえするとわかつっていたので、どこまでリッチに作れるかという戦いでした。布の重なりが多い衣装で、ボリュンもテクスチャーもたくさん使いたいところなのですが、限度がありますから……(笑)。容量が許すなら、スカートをもっとブワッと広がるような感じで作ってあげたかったですね。あと、水着のモデルを作っていたとき、「思ってたより胸が小さいって、社内がざわわっとした覚えが。(フライユニット・桑田)

バストアップ

B.A.N.D

君が想いを込めて……
「我が歌で天に昇れ」



CG全身



表情・基本



表情・照れ



Chibit☆
しょっぷんく

表情・真剣



表情・笑顔



正面



裏面



龍吼魔笛 グラビネット

プロトタイプ



七つめの魔力器で、デザインはクラリネット系の木管楽器をモチーフにランス型にしました。ただの槍ではなく、魔法員としての存在感を出すためにクリスタルを印象的に配したり、後ろの部分には錫杖のようなイメージも持たせたりしています。帝国に奪われた後は調査研究のすえに独自のチューンを施され、元の形状から装飾などが少し変化しているという設定です。(澤田P)

エクセラとの想い出

Memories of Excela



○ ゲオルグ謀反

「前みや不安といっか前を一〇個人に過ぎず、つれに気高く、闇のように強くさるまうエクセラ。それだけでなく、若いなりの面の…私も遅く、人を見る目もある。だからこそ、ゲオルグも危険接近で身にしきたいただろ？」



6章「絶対魔導の狂詩曲」より



「娘とはいえ？」「とはいえ……だと？ ふざけるな！」

敗北してお立ち上がり、戦意を失ねるエクセラ。そこまで命に盡りて死むことはない、というアグナムの言葉に、思わずその本音が炸裂する。「とはいえ」ではなく、「だからこそ」、彼女は唯一の肉親のために死んでしまっているのだ。

○ 燐電暴走



「煌童！ 頼まれと言っているのだ！
聖印の歌巫女である私の歌に、なぜ従わぬ!?」

魔導弾によって人工的教育女と化した、煌電を強引に操ろうとするエクセラ。そのよこしまな音色は煌電を逆に怒らし、力が抑え込めなくなってしまう。

○ エクセラとペアトリス



「……こう言つてはなんだが、それは嘘であろう。
貴公は、ただ我が身をさいなんで
いるだけのようによ見える。」

「オルソの密告とわかりながら、エクセラはペアトリスに懐養を寄せてている。
それは筋薄に振る舞う態度の裏にある心懷を、じっかり見抜いているからだ。」

○ 三本槍、ペアトリスとゲオルグの対峙

7章「狂想たちの夜歌」より



「なぜ聞かぬか、だと？ 知れたこと！
この三本槍は、私の友だからだ！」

ペアトリスの説得で、三本槍はギャラホーシの支配を譲れた。生ごみを消わせる彼女は、エクセラにとって大事な「友だち」なのである。

エクセラの

((内乱を治めた立役者))

エクセラは皇帝が60のこときに授けた一人娘で、当時帝国内は皇位継承を係る内乱にあった。そのエクセラが7歳のとき、魔導騎士としてドラマキナを従えさせて、ようやく内乱は治まった。また、小さな体で巨大な竜を操る姿は人々を魅了し、彼女は国民から英雄視されている。

((双剣と三本槍))

トランマナは神を作られたうえで、魔羅大蛇以来の吸収魔をいた。そんな彼らを、歌巫女の力を持つエクセラが必死の覚めさせる。まず復活したのが双剣の2体で、エクセラの父が皇帝を廃して彼女は皇帝監視員長いとなる。その後、三本槍の3体が登場される。エクセラは魔羅の勢力に加わる。

キーワード

「これこそまさしく、神を継ぐべき定めの者が、受けるべきとして受ける恩寵！」



狼を狙う黒き狼

ゲオルグ ・ザルバード

Georg Zalberg

封印教会侍務騎士団「ベイオラルフ」の団長。代々遺伝子配合をくり返して、神と融合できる者を生み出してきた一族「神の使徒たち」の当主であり、神への適合率が高い。目的のためには手段を選ばぬ冷酷な男で、また一族の意願ゆえに神との融合には異常に固執している。

Character Profile

クラス	アークバラディン
使用武器	剣、薙刀
種族	人間
性別	男
身長	180cm
声の出演	小山力也



誕生の逸話

●強そうでかっこいいオジサンです。これくらいの年齢の男キャラクターはほとんどデザインする機会がないので、新鮮でおもしろかったです。経験豊かな戦闘の試みといいイメージを重視してちょっと古めの体格や貴賤を持たせてたり、顔に古傷を刻んでたりしました。素直強い雰囲気を持たせるために、敵の皇帝とか支配者をデザインするような意識でやりました。●物語に重さを与える黒幕的な大人の男が必要だということで、強面で、ひと癖もふた癖もありそうな人物として描いてもらいました。教会に所属している聖騎士ですが、カラーリングは暗黒騎士のようなダークなイメージです。武芸に秀で權謀術数も厭わない、経験と実績に裏付けられた強さがにじみ出る感じのキャラクターを目指しました。(澤田P)



設定

表情



(基本1)



(苦しみ)



(真剣)



(基本2)



(喜び)



(祈り)



(横顔)

モデルのデザイン

ちょっと彫りが深くて、鼻筋がしっかり通っていて、お髭もあるおじさんというのは、今まであまり作ったことがなかったんです。だから珍しくて、がんばろう！って気合が入りましたね。表情パリエーションの指定書をあとからいただいたとき、「あ、この人すごくおもしろい顔するんだ」と思って、ノリノリで作業していただけます。でも……ですね、姫の人は細かなパーツが多いので、やっぱりたいへんです(笑)。(フライトユニット・桑田)

CGバストアップ





CG 全身

ゲオルグ・ザルバード

CG 全身





Chibit☆
ちびっこ

表情・基本



正面(モノクロ)

正面

魔装神竜 ザルバード

ゲオルグが「神」と融合した姿。尾が長い巨大なドラゴンで、頭部にはギャラルホーンのような形状の大きな角がある。



「自分より強いかも知れない……そんなことを思ってくれる相手が、ずっとほしかったのさ！」



帝國最狂の破戒騎士

ゼスト・グレアム

Zest Graham

ペイオルフ最強の騎士。かつてはとある国の王子だったが、教会の騎士団の襲撃を受け、故郷も家族も奪われ、逃走を求めて教会に入信する。そして洗礼によってゲオルグをも凌ぐ力を手に入れた。神への適合率がもっとも高いが、本人の信仰心は希薄で、強い相手とのスリリングな戦いにしか興味がない。

Character Profile

クラス	魔統剣士
使用武器	双魔統剣 アンフィス/エナ 魔命剣 ギャラルホーン
種族	人間
性別	男
身長	176cm
声の出演	保志総一朗

誕生の逸話

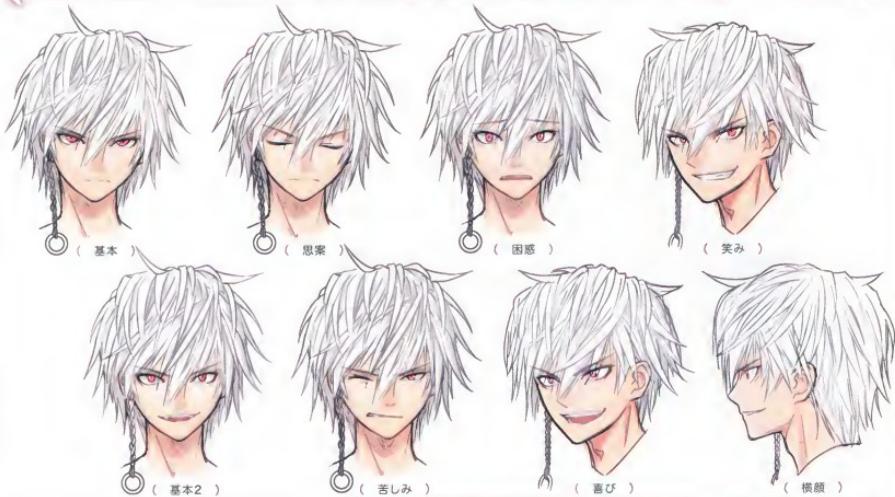


●ダークヒーローを強くイメージさせるキャラクターとしてデザインしています。とくにジーナスはまた違った魅力と個性を持つ、対照的なライバルであることを意識しながら、服装は騎士というより、ダークサイドに堕ちた暗黒神官の魔道士服です。好戦的でアッコいい雰囲気のキャラクターに仕上がったと思います。ゼストもハイキヤキャラクターとして使ってみたかったです。アクションゲームの主人公なん筋にピッタリだと思いますから。(Tony)

●主人公にとってジーナスが正のライバルなら、ゼストは負のライバルという位置づけのキャラクターです。そしてユーマのライバルというより、ジーナスのライバルとして対照的にならうに意識してデザインしてもらっています。リクエストどおり、主人公を食うくらいアッコいいライバルになりました。個人的に、ゼストにはジーナスとガチの戦いをさせてあげたかったですね。(津田P)

設定

表情



モデルのデザイン

ゼストのモデルは、作ったみんなの趣味がそれぞれ詰め込まれた印象ですね(笑)。私は趣味全開で顔を作っているし、身体を作っていた別のスタッフも、「こういう服、好きなんですよね!」と言っていた。このページにあるベースをついたスタッフも、おもしろがって「リノ!」でやっていました。キャラクターもわかりやすいですから、作っていてとても楽しかったです。ちなみに、ゼストは表情が豊かなので、顔の汚れや涙といったオブショングがいちばん多かった気がします。(ライトユニット・桑田)

CGバストアップ



CG全身



CG 全身

双魔銃剣 アンフィスバエナ

たたの二刀流はおもしろくないので、銃剣付きのロングライフルの二丁拳銃アクションをやってみたかったのがきっかけです。ゼストは遠距離、近距離ともまったく付け入る隙がない強闘力であることを表現したくて。ゲーム本編でも苦しめられたプレイヤーは多いはず。(澤P)

正面

Chibit☆
しょくじょ

表情・基本



魔達魔王 グレアム

ユーマに勝つべく、最終手段に出たゼストの體人形態。龍命剣ギャラルホーンと、世界魔のドラゴンクル4つを体内に取り込んだことでこのよくな姿になった。





断罪の鍊金術師

ヨアヒム ・ルーベンス

Joachim Rubens

ハイエルフの夫われた魔導科学技術を蘇らせる研究をしている「神の業を究める者たち」に属している。サイディスティックな魔導科学者。天才を自称するだけあって、遅々として誰もなかった古代魔導技術を10年ほどで実用化し、電エネルギーを利用した兵器を多数生み出している。

「けつこうお気に入りの悲鳴を上げる作品だったのに！ 逃げるとか！ なにを考えてるんです！」

Character Profile

クラス	暗黒神官
使用武器	断末魔刃 サイコ・ロブス
種族	人間
性別	男
身長	181cm
声の出演	中井和哉



誕生の逸話

●怪しい宗教の暗黒神官で狂気の医者といういうのがコンセプトです。白衣をイメージした神官服に、パンク&ヒビメタ系のバンドメンバーのようなダークな雰囲気をこぢや混ぜにしてみた感じに。十字架をボンデージっぽい雰囲気のベルトの組み合わせで表現してみました。思った以上に怪しいキャラクターになったのが超気に入っています。マスクを取ったら意外といケメンなのもしません(笑)。(Tony) ●コンセプトは、とにかく怪しい雰囲気のマドライエンティスト。最初はインテリ別のメガネキャラにする案もありましたが、昔のビジュアル系ロックバンドの衣装などを見てるうちに盛り上がりちゃって、見た目から相当怪しいキャラクターに仕上がってしまいました。なぜかスタッフ間では人気が高かったり(笑)。(澤田P)

設定

表情



CG 全身

モデルのデザイン

Tonyさんと同じく私もヨアヒムは好きで、意外とスラップに惹かれてるキャラクターです。ちょうどヨアヒムのモデルを作っているときに、地元の電車に乗っていたら、隣の座間にヨアヒムそっくりな人がいたんです。さすがに服は違ったんですが、髪の毛も素だし、首から上がそのままヨアヒムでした。それが記憶に残っていたので、なんとなーその人の面影があるかもしれません(笑)。ちなみに、いつも髪で隠れていますが、右眼は別に潰れているとか魔眼とかじゃなくて普通の眼ですよ。(フライユニット・森田)



CG パストアップ



断末魔刃 サイコ・ロブス

処刑用ギロチンと拷問具を合わせた
ようなデザインです。最初は医療用メス
の巨大なのどかも考えましたが、宗教の
職場面をイメージを優先してこのような
形に落ち着きました。大きな目玉は催眠
や洗脳時に使うようなイメージです。
(澤田P)

Chibit☆
しゃべる

表情・基本

CG 全身



characters



月影に忍ぶ妖精

トリス ヘア・イルマ

Beatrice Irma

かつてキリカの侍女として使っていた、ダークエルフの女忍者。盗人の濡れ衣を着せられて祖国を飛び出し、帝国に身を寄せていた。当初はゲオルグの部下だったが、エクセラの人柄に惹かれて彼女に仕えるようになり、最期は主人をかばって倒れる。本心を信られまいと、軽薄で皮肉屋な態度を取りがち。

character profile

クラス	ニンジャマスター
使用武器	刃盾 霧羽綱具
種族	ダークエルフ
性別	女
身長	165cm
声の出演	桑島法子



●キリカと同郷のダークエルフの女忍者という設定から、文化的には共通点があるつつもキリカの「ライバル」という対照的な印象になるように意識してデザインしました。同人誌などで描いているんですが、「シャイニング」は初めての褐色肌で性格のキソそうなセクシーお姉さん系キャラです。メインキャラクターのなかでは最後にデザインしたことになって、黒黒ラーの多い敵の中でも見え隠れ立つ艶やかなカラーリングにしてみました。帯の結び目を蝶のような形にしているのは、なんとなくキリカのおそらのワッポイントです。(Tony) ●敵の女幹部を出そうということになって、悩んでいたときに別プロジェクトでダークエルフの忍者という連和感のある組み合わせをする話を聞いて、それはどんな姿なんだろうと妄想が膨らませて、イメージを固めていたキャラクターですね。じつはダークエルフ自体はいつか出したいと思っていたので、いろいろ考えていたのはあります。今回はアイデアのなかから選を持て投しているキャラクターデザインが多いですね。(澤田P)

設定

表情



ヘアトリズ イルマ



CG 全身

Chibit☆
Up!Up!

表情・基本

モデルのデザイン

ペアトリスは、モデル的にはけっこう難でした。身長が高そでに見えるんですが、意外と低いんですね。セクシーなお姉さんキャラクターだから、お姉さんらしさは出したいくけど、頭の大きさと体つきのバランスをどれくらいにしようかって、最後までかなり悩みながら作っていました気がします。あとどうですね、Tonyさんのキャラクターラストは丸顔なので、勝手に輪郭を伸ばしていくものか、作っては元に戻したりと、試行錯誤が多かったです。
(フライユニット・桑田)



CGバストアップ



CG 全身



刃通 震羽繪具

円月輪のような武器ですが、デザイン上はタンパリン風の楽器のようなイメージも持たせてあります。設定的には帝国の竜刃器研究の産物のひとつという感じですかね。なにか活かせる機会があるといいのですが……。(澤田P)

ロンバルディア帝国 激戦の記録



ゼスト編

○セストとの決着

8章「七色に燃めく焰楽曲」より



「きっと、それが……正解なんだな……
このオレを……倒したん……だから……」

狂暴士のゼストも、ユーマが持つ本当の強さには薄々気づいていた。ただその答えを確かめるのも、全力の競いでしかり得ない。彼はそういう男である。

帝国のアストリア侯爵家には、剣印教会が深く関わっている。神の復活を中心彼らにとって、アストリアは悲願成就の地だからだ。集結したメンバーやは当然構成員の1つだが、そんな彼らも一枚岩ではなく、それぞれに立場や主義が異なるようだ。

ゲオルグ編

○"神"の真実

8章「七色に燃めく焰楽曲」より



「どうだ？ 初めて見る神の姿は。
古代の英知を感じさせる、美しい姿だとは思わんか？」

ゲオルグの一撃は、神への造営者を生むべく、代々選ばれ子交配をくり返してきた。それゆえ、神への因縁と貴美は常勤を造っている。

ヨアヒム編

○龍命剣キャラルホーン

6章「絶対強者の狂詩曲」



「いや、しかしこれは実によくできましたね。
ワタシの傑作が、またひとつ生まれました！」

天才魔導科学者を目指すヨアヒムは、創り出す武器や道具の完成度が高まっている。自画自賛し、作品を芸術品のように愛でる気持ちも、わからないではない。

ベアトリス編

○ケオルグ謀反

6章「絶対強者の狂詩曲」より



「あら、本当に強い！ ふふふ、もう少し慰めて
差し上げようと思ってたのに……残念ですわ！」

偏見にさらされ飛けてきたベアトリスは、軽薄で皮肉屋の態度を崩すことはない。だが、そんな態度の真意もマクセラにはお見通し。いい主従関係である。

ロンバルディア帝国のキーワード

(剣印教会)

表向きはドラゴンを駆け、理想世界の実現を目指している宗教団体だが、眞の目的は神の復活にある。その前身はウロボロスというハイエルフ一族で、神を殺し、魔導対戦を引き起こした強暴な人々である。そんなメンバーの一部が生き残り、剣印教会として再生を果たしたのだといふ。

(スティグ)

剣印教会の信者は、神の血の洗礼を受け、造営した者が「アティラフ」という特殊能力を得られる。ゲオルグは胸元から短時間で全身を治癒できる「超回復」、ヨアヒムは見ただけでも原理を理解する「神眼の解釈力」、ゼストは一定時間肉体が大幅に強化される「絶大なる力」というステータスを持つ。

『シャイニング・レゾナンス』モデル考

微笑み、歌い、跳ねる3Dモデルが生まれるまで

「シャイニング・レゾナンス」のゲーム中に登場するキャラクターたちは、すべて3Dモデルだ。Tonyさんのデザインしたキャラクターが、大画面テレビの中を、リアル筋肉で駆け回るというは、たくさんの方が喜んでいたこと。それゆえに、ハーダーは高くフレッシャーも大きかったと思われるが、開発チームはそれに期待以上のテキで応え、プレイヤーからの確かな支持を得た。

本書にも数々の3Dモデルを掲載したが、これを生み出したのが、東京都内にあるライトユニットという会社である。シリーズプロデューサーの澤田さん、Tonyさんにもご同席いただき、3Dモデルが生まれるまでの話を聞いた。

●モデルの指針となったソニア

—Tonyさんのイラストをモーデリングしていくプロセスをお聞かせください。

桑田 最初に、ソニアをモデルに、「『シャイニング・レゾナンス』では、これくらいリッチなモーデリングのキャラクターをゲーム中に出す」という、モーデリングの指針といいますか、みんなでイメージを共有できるようなプロトタイプを作りました。

Tony シェーダー(※編注: 色彩やグラデーションをつけるプログラム)を作るために、僕のタッチを見てもらう必要があるて、まずソニアだけデザインを完成まで仕上げたんですね。

桑田 そうですね。ラフをいただいた段階から作業には着手していたんですが、その後完成イラストを見て、鏡や肌の質感などを表現するかを考えながら、シェーダーまわりを試行錯誤してきました。

松本 その時点でのソニアは、ブレイステーション3では出せないくらいボリュームを使って、テクスチャ一切都是かんじに使っていました。性格づけなどはそれほど細かく決まっていない段階なので、これまでにTonyさんが描かれた絵を見て、「ソニアらしい表情って?」と想像を膨らませてしていました。表情のバリエーションを豊かにする、という指針を示すためにも、最初はおもしろい顔もさせました。たとえばこれは(と、モデルを指しながら)、「ウ○コ踏んだり」という表現でした。

Tony そうだったんだ(笑)。

桑田 どんな表情させようかって松本と話しているときに、まずひとつはかわいい笑顔、もうひとつ

、「ウ○コを踏んだときにする顔を作ろう」ということになりました……。

松本 嘘怒哀楽というキーワードを挙げても、テンプレート的なものになってしまふでしょう。「こういう崩していただかわいいんじゃない?」という、具体的なものをアピールしてた。

桑田 あとに、表情の設定画をいただけてからはそれを見て作りましたけれども、それまでは、Tonyさんの絵やフィギュアを参考にしながらイメージを膨らませていました。

澤田 でもよく研究されてたから、モデルの完成までに軽余曲折というものはないなくて、かなりスムーズにいったと思います。

松本 キャラクターのモデルを作る、というのは、じつは作業のボリュームがすごく大きいんです。ひとりで全部を受けることはできないので、頃はキャラクターを把握している者、今回でいうと桑田がひとりでやって、身体は何人かで手分けして作る、という体制で進んでいます。今回、表情のパターンの多くは20くらい?

桑田 ほかのプロジェクトよりも少し多めに作っているので、30くらいあったと思います。

—モーデラーの方とTonyさんのあいだでは、どういうやりとりをするんですか。

松本 実際に弊社にお越しいただいて、モデルを見てもらうことが多かったです。

Tony ある程度出来上がったものを見て、「ここはこうしましょう」という話をされる感じですね。ライトユニットさんからは、遊びで描いたような絵とか、ラフっぽい絵があると、とてもイメージーションがわから見せないといきくエストを受けました。でも、僕の性格のせいか、思つたりも絵麗に描いてしまったみたいで(笑)。

澤田 ほかのモーデリング会社だと、カッちりとした設定画を欲しいっておっしゃるんですが、ライトユニットさんはちょっと変わっているんですね。むしろラフのほうがいい、表情も変なものがいいと。でもまあ、落書きがいいって言われて、落書きを描くのは嬉しいよね(笑)。

松本 ははは、たしかに。ゲーム制作は、初期段階には決まってない事柄が多いので、完成稿じゃなくてもいいから、イメージするための手がかかるたくさん欲しいんです。落書きのなかには、このキャラ



株式会社ライトユニット
松本浩幸さん



株式会社ライトユニット
桑田まり子さん

「基本的には感覚で調整する個性が出るところだと思います」

はこういう表情をするかしないかといった、イメージがたくさん含まれているんですよ。「チェックしてください」と提出して、それに修正指示が入って、そこを直していくといったことをくり返していくと、マネキンみたいなものができるちゃうんです。それは避けたいので、最初の段階で作家さんとできるだけ距離を縮めて、そのやりとりを少なくしていくといたいと思っていました。

—プロタイプから実際のモデルにしていくまでには、時間がかかったんですね。

桑田 けっこうかかりましたね。

松本 このソニアのモデルは、オーバースペックで作っていますから、ゲームで動かす仕様に合わせるために、ほとんどすべて作り直しましたね。今回のは、ハイモデル(※編注: 多ボリオン&大容量テクスチャーモデル)とローモデルを作ったのですが、ハイモデルはB.A.N.D.イベント、会話シーンで使われているもので、それをリアルタイムに動かしています。ただ、パーティーメンバー4人でアイテム歩くという、津田さんからの要望がありましたし、戦闘でもキャラ数が多くてハイモデルを動かすのは負荷が高すぎますから、ローモデルも作っています。ただ、モデルが完成したあとでこれをるのは楽なんですが、ハイモデルが完成する前に、同時にローモデルを作るのは、じつは難しいです。でも開発現場では、ハイモデルが完成するよりも前に、戦闘などで使うローモデルが必要でしょう。わりと死にそうになってやつていましたね(笑)。

●和服は演算負荷が高いから嫌がられる!?

—モデル化しやすいキャラクター、難しいキャラクターといいのはあるんでしょうか。

桑田 私にとっては、男性キャラクターが難しかつたです。こう言うと認めるがあるかもしれませんけど、かわいさを引き出す女性キャラクターは、どういう方向に力をすれば魅力が伝わるのかというの感直でわかるんです。でも男性キャラクターは、女優さうかわいりのような共有やすい魅力のポイントというものがないで、キャラによって魅力の方向がバラバラなんです。だから、「ちょっと色気があるほうがいいよね」といったふうに、松本からオーダーがきたりしましたね。

松本 とくにレスティですね。コイツは色気が出る

とかっこいいのはすだと思ったのです。

桑田 男性陣はそれぞれに違うタイプだったので、やりがいはあったんですけども、それでも男性キャラクターを作るときは、毎回「わー、どうしよう」という気持ちがいっぱいでした。

松本 津田さんのお力もあると思うんですけど、Tonyさんの描くキャラクターは、みんな魅力のポイントがわかりやすい、というか強い。だから、「コイツ、絶対こういうやつだろ」という予想が、だいたい当たってます。「シャイニング」のキャラクターを見ていてすごいと思うのは、過去作も含めてキャラクター間の色のかぶり(重複)を気にしていないこと(笑)。普通はバランスをとろうとして戦隊モノみたいに色分けするんですけど、「シャイニング」では、もう「コイツは絶対こうりうていう色が強くなってるんです」。だから、イラストを見た瞬間、このキャラクターをモデル化するときはここが大事だから力を注ごう、というのがつかみやすいんです。

津田 いちおう、色かぶりのことは気にしているんですよ(笑)。でもたとえば、あるキャラクターにおいて「金髪に青の衣装の組み合わせ」が最高に魅力的だとしたら、たとえ過去作のキャラクターと配色がかぶつていようが、いくらでもGOを出しますね。

—和服は、モデルを作るうえでは難しいですか。

桑田 ヒラヒラしたところが多いので、けっこうハーデルが高いであります。でも、私はモデラーで、モーションをつけるのは別の人です。だからどう作ってみると動いたときにカッコよく見えるか、というのが最初はけっこうわからなくて。あとから調整した部分もありますね。

Tony そういえば、レスティだけはモデル向けにデザインを直しましたよね。

松本 足を広げたときにビローっと伸びてしまったりするので、脛にスリットを増やしました。

津田 和服って、動かす側だからするといろいろ大変で、やめてほしいと言われるんですけどね。キリカの振袖なんて、何度言われたことか(笑)。でもメイヒロインだし、まったく諦めるつもりはなかった。

松本 この作の、「シャイニング」シリーズはプレイステーション・ポータブルでリリースされていましたから、マシン性能のきびしい制約のなかでややくりをしてきたと思うんです。その影響もあってか、処理の負荷を減らす方向で開発側からオーダーが



座谈会の様子



株式会社セガゲームス
津田剛さん



イラストレーター
Tonyさん



上：ボース付きモデルも、フライトユニットが手がける。

中：リンナの3Dモデルと衣服のテクスチャ。

下：基盤に革がかったプロトタイプのソニーアモーデル。バストアップイラストの右側が、アレを踏んだ瞬間を想定した表情だ。

入るんですね。ただ、僕たちはほかのタイトルで動かしているのを見ていますから、「動かせるはず！」と主張し続けましたね(笑)。

澤田 開発チームには動かす側としての都合があるし、でもデザインで譲れないところもあるし、っていうせめき合いがね。でもわりと松本さんは、デザイン窓の考え方の方ですね。

松本 ええ、そこは攻めるところだと。みんな、どうしても安全なほうを取ろうとしてしまうんです。でも、デザインがこれだけしっかりしてて、高い解像度で作り込めて、大きなテレビ画面で見るのに、袖が幅かってたら物足りなさを感じると思うんです。せかく50インチで見るんだったら、「うん、紛れもなくTonyさんの絵が動いてるって、プレイヤーに感じてもらいたいですからね。」

—今回のシェーダーは、فتtrialリアルでもトゥーンでもない、独特な感じがします。

松本 トゥーンというのは、キャラクターの輪郭線と影がキモで、ライティングを演出上の意図で開発者が全部コントロールできる映像系だたり、原作がアニメだとバッчиり決まるんです。でも、ゲームだとライティングが現在に変わるのは、原作がグラストなどにシヨボく見えちゃうんです。だから弊社では、「動くイラスト」になることが多いです。日本人が好むイラストっぽいモデルを作るとすると、これがいまやれるって感じじゃないかと思います。

—3Dともアニメ調とも違う、2.5Dというか、「イラスト」のような3DCGですね。

松本 プレイステーション2世代のゲームのようない��式の作り方をして、そこへ最新のシェーダーをガリガリ当てていくんです。プログラマフレュードーを組んでいる人が、アメリカの最先端のものを調べてくれて。最初はUNITY（編注：3Dのコンテンツを制作できるゲームエンジン）で全部作っちゃって、そこから実際の環境。今度はミックエンジン（編注：セガゲームスが長く育ってきたゲームエンジンで、「サクラ大戦」シリーズや「戦場のヴァルキリヤ」なども採用されている）に合わせてシェーダーを作り要っていく、というのを半年ぐらいかけてやってきました。実際に思ったとおりの画面が出来るまで相当苦労しましたが、メディア・ビジョンのみなさんもがんばってくださったので、最後にはバッчиり出していましたね。

●最終的には自分の手の感覚を信じて

—桑田さんはモーリングを調整されるとき、バーティ単位で変えていくのですか。

桑田 社内でもそのあたりのことを聞かれるんですが、顔はちょっとシャープに……みたいな、感覺

でやっていることが多いですね。ダメだと思ったら、けっこう工作したりします。

松本 顔を作るときで、まず顔を描いてその絵を立体にする、というプロセスを取るんですよ。ポリゴンモデルをちよこちよいじってても、福笑いのような達和感がある顔になっちゃうんです。それよりも、自分の手の感覚で絵を描いて、「これだ！」と思ったものを3Dにすると、狙ったキャラの顔になづいていきますね。

—立体の輪郭は、どういうところに気を遣って作るのですか。というのも、「レジナンス」のモデルを見ていると、かわい見えない角度というか、死角が見あたらないんです。

桑田 最初は、フラットにTonyさんの絵から起こしたイラストのテンプレートを当ながら、こんな感じかなで気持ちでこねていくんです。

—ごねていく、というのは？

桑田 イラストの正面画があつたら、正面画の輪郭をなぞって、そこからちよつとず輪郭を確認しながら曲線を作っていくこともあるんですけど、基本的には感覚で。そこが、モーラーの個性がいちばん出るところでもあるとは思います。

—エンジニアリングというよりも、アートですね。フィギュアの原点を作るような感覚ですか。

桑田 そうですね。趣味で一時期フィギュアを作っていた時があるので、それに近づいてますね。

澤田 フェギュアの造型ができるんですよ、桑田さんは、それも相当上手。

松本 桑田が入社してまだ2、3年くらいのときかな。「このプロジェクトでリーダーをやる者です」と澤田さんに紹介したときに、そこで見せた作品がフィギュアだったんですよ。こういうのを作っているから大丈夫だ！って(笑)。

澤田 「シャイニング」のフィギュアは、もう百体以上監修していますが、Tonyさんの絵のフィギュアって輪郭がなかなかうまくいかないんですよ。でも桑田さんが作ったフィギュアを見開眼に、「この人の輪郭の解釈は大丈夫だ」と思った(笑)。それが3Dのモーリングでも生きているんですね。

桑田 ありがとうございます。

Tony キャラクターのイラストは、絵の感想になりますか、向きによって顔のバーツがある種の記号化がなされています。それを解釈して3Dを作る際には、技術だけじゃなく、作家性というか、モーラーの感性、あるいは細心がってこそ魅力的なモデルが生まれると思うんです。それを高いレベルでやってらっしゃるのが、フライトユニットさんのすごいところでしょう。

(2015年2月 フライトユニットにて)

Chapter 2

シャイニング・レゾナンスの世界



The World of Shining Resonance

Shining Resonance collection of visual materials

『レゾナンス』は、いまのスタッフによる新たなイメージの『シャイニング』の世界を造ろうということが開発的第一方針でした。『シャイニング・ティアーズ』から十年の節目の年に、再び inser ライズ機にカムバックができたということで心懃一軒。開発スタッフには過去のシリーズにまったく縛られる必要なく、新たな気持ちで挑んでもらうことになりました。過去作のキャラクターを出すこともまったく考えませんでした。さらに歓んど過去のシリーズの特徴も初回の企画ではアレンジされた形で存在しましたが、最終的にはなくなっていました。個人的には少し寂しい気もしましたが、シリーズとして変化も必要だと判断しました。

そうして完成したのが今回の世界です。

一方で、最近のゲームやアニメ、ライトノベルでは“王道”的世界や物語が少ないと感じていて、ここはあえていまだから『シャイニング』で王道の中世ファンタジーとやろうじゃないかと。ストーリーは奇をてらわず虚現で、そして独自設定に凝りきらない、入れすぎないように万人にわかりやすい世界を目指しました。

王道という虚現を投げるのは、それはそれで勇気が必要でしたけれども、自分自身がいまだから王道を遊びたいという気持ちが強くて。それに、シリーズの専門知識があり必要にならないようにすること、初めて『シャイニング』に触れるかたにも遊びやすいゲームにしたかったのもあります。(澤田P)

シャイニング・レゾナンスの世界

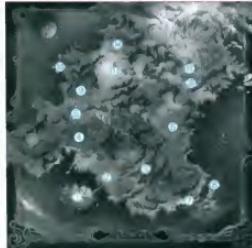
The world of
Shining Resonance

本作の舞台となるのは、アストリア王国を有する島「アルフヘイム」である。ここでは、ユーマたちが激戦を駆け抜けた各地域の背景画やイメージボードなどを紹介していく。



●アルフヘイム全景

世界の中心に位置するアルフヘイムはかなり大きな島で、海岸から砂漠、雪峰まで多様な風土が見られる。また古くから「神の住む大地」と呼ばれ、人々には特別な場所という認識があった。



- ①海港都市マルガ
- ②ワインディア大草原
- ③ラドラン地下空洞
- ④エルモア大森林
- ⑤ジンモーナ遺跡
- ⑥クラウフル平原
- ⑦シャリオン海岸
- ⑧コーラルケイブ
- ⑨スリーハーホロウ
- ⑩ゲイルリッジ監獄
- ⑪オルド砂漠
- ⑫雪峰グラシエル
- ⑬ロックス氷穴遺跡
- ⑭ガラル城塞路 帝国本陣

● 神竜大戦と終末禍

過ること千年、かつてアルハイムでは「神竜大戦」という大戦が起きた。一部のハイエルフたちが電エネルギー精製システム「神」を生み出し、それに抵抗するドラゴンやハイエルフたちが激突。すべてのドラゴンが滅び去るという犠牲を払って、神はなんとか封印されることになった。しかし、封印は不完全で、苦しみや悲しみを醒させらす災厄「終末禍」もわずかながら漏れていた。



● 神竜大戦壁画

魔導科学工学技術を結集して生み出された神に、自然界の力の象徴たるドラゴンたちの死闘を描いた古代の壁画。右が復興、左が神である。



● 幻影塔ジグラート

アストリアの人々からは「奇らぎの塔」と呼ばれている、アルハイム中央に見える巨大建築物。頂上には神のメインシステムがあり、ここへ至るにはログガーデンの封神の扉を通るしかない。



● 戦火に焼かれた街

神の復活を企むロバルディアと、それを阻止せんとするアストリアは度とうに衝突、戦火に焼かれた街も多い。いまはその復興に尽力している。



● 暴走した煙竜の爪痕

神竜大戦で唯一生き残った煙竜は、しばらくジーナスに宿っていたが、ある事件をきっかけに暴走。村を一瞬で消滅させた破壊力は、すさまじい。



● 電エネルギー精製システム「神」

世界中に終末禍を起こす元凶である、神システム。不完全な封印ゆえに原型をとどめており、グオルグによっておよそ千年ぶりに復活を果たす。

海楼都市マルガ

アルペイム南部に位置する、アストリア王国の首都。海辺の小島に高い城が築かれ、その北側を中心に城下町が広がる。おもに入間たちが住んでおり、各地との交易も行われ、小さい街ながらも活気にあふれている。ゲートブリッジという大きな橋が本島とのあいだを結んでいる。



Point of view

● アストリア城



● 観見の間



● 宝物庫



● アストリア城外観

本島側の海がある絶壁を背にし、海拔の高い位置に築城されている。要塞としては無防備に見えるが、じつは音響結界が張られている。



● アルベール・ブランシュ

アストリア国王で、ソニアの父。老練紳士・雷光の電剣士として活躍していたが、帝国との戦闘で負傷し前線を退いた。

● ハウロズ騎士団長

豪胆な性格の、アストリア騎士団長。アルベール王の補佐役であり、ソニアの剣技の師匠でもある。せっかちなのが玉にさす。

● アストリア騎士団

うみねこ亭



●客室



●談話室



●エマとブリムラ

魔導騎士たちの拠点「うみねこ亭」の女主人がエマで、パロウズの姫にあたる。性格的に少し天然だが、仕事をこなす速さと体力は超人的。一方のブリムラはエマの義理の娘で、性格はしっかり者でおでんば。戦争で済况になった彼女を、従軍看護師をしていたエマが引き取った。

• 練金工房



* ラップル

他界した父に代わって、練金工房を取り仕切る少年練金術師。大人顔負けの技術を持つ職人気質だが、大好きなブルムラにはつい懐柔され口を閉じてしまふ。

• リンナのお花屋さん

> 4



ライルの調律工房

> 5

* ライル

楽器の調律や、音響結界装置の整備などを担当する調律師。修行時代以来、リンナたちと頼なじみ。



* フエルナンド

世界中を旅するエルフの詩遊詩人。本来は風来坊だが、戦争中のためか劇中ではキャンプかマルガにのみ登場する。旅先で聞いた話を教えてくれる。

● リーゼロッテの行商



● アルフリーの魔導書



● ラッキーエッグ



Chibit
しらべる



● 音帝片吟フロマージュ武蘭
ツナの相棒として、いつもいっしょにいる音の上級精霊。リンナとはウェルラント時代に遭難で出会以来の付き合いで、いまではすっかりいっツコミ役となっている。

● マルガ中心街正門前



9



フードの下は
こんな感じになっ
ています

● ステラ

天体や天候について研究をしている学者。生き物の行動や食行きなどから、確実に天気の変化を当ててしまう。劇中での命中率は100%。また、意外とコイノナや美音にも敏感である。



• マルガの人々

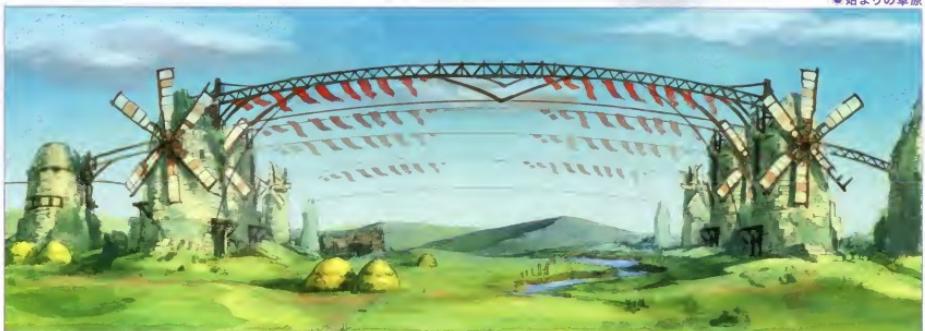


アストリア大陸 各地域

・ ウィンディア大草原

マルガを出てすぐ広がる草原。大きく二股に分かれしており、東にある飛狼の峡谷を抜けると、「ラドラム地下空洞」にたどり着く。ラドラムは草原の一部が陥没してきた空洞である。遺跡のようなものはあるが、竜の祭壇はない。

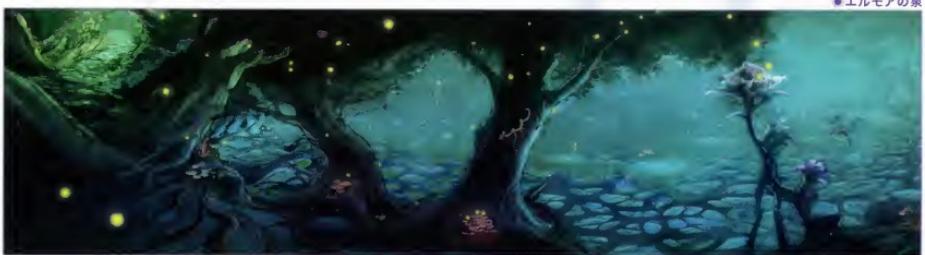
●始まりの草原



・ エルモア大森林

巨大な植物が生息する森。魔力がとても強く、ところどころ光を放っているほか、水源も豊かである。また、森の最深部には氷の精霊力が強い「グラウコスの滝」があり、冷気が溜まっているために泉や滝が凍っている。

●エルモアの泉



●せせらぎの道



●グラウコスの滝



● クラヴァール平原

オルド砂漠、雪峰グラニシエル、シャリオン
海岸、ドラム地下洞と、4つのエリアに繋
がる平原。巨大な奇岩が立ち並んでいる乾燥
地帯だが、ジーナスの故郷である「ロストガーデン」だけは一部緑が残っている。



●ロストガーデン

● ジンガーナ遺跡

エルモア大森林の奥、水源地帯に位置する古代遺跡。川をまたぐように入り組んだ道が多く、またモンスターも多いのであまり人が寄りつかない。また、「空の聖城」には空電の「電の祭壇」が施されている。

●空の聖城



●暁の庭園



●全景

● ゲイルリッツ監獄



*不帰の正門



帝国軍が占拠していた、古塔のような研究施設。もともと地下の「記憶の図書館」に古代文明の書物が多数所蔵されており、これらをもとにヨアヒムは研究を重ねていた。ユーマやマリオンなどの被験体も収監されていた。

*最上階

●收監部屋



*第二收監区





• 帝国軍兵



● シャリオン海岸



アルフヘイムの東側に位置する、陽光が眩しく、景観がとても美しい海岸。遠くにはうっすらと、似たような小島も見える。先に進むと、開拓でできた大開拓・コラルケイブがある。「島の祭壇」はない。

●月の入り江

● オルド砂漠

スリーピーホローク・クラヴァール平原を結ぶ砂漠地帯。西側にはオアシスが、南側には古代船の残骸が積まる「古代の墓標」がある。古代船デュカリオンはそのうちのひとつで、もともとハイエルフによって作られた。



●古代の墓標

●古代船デュカリオン内部



●果ての墳場



• ガラル城塞跡 帝国本陣

戦争時に帝国軍が陥落し、いまは白亜の本陣を描いている城塞遺跡。オルド砂漠の「来ての壁」にあるダム状の建造物を城郭とし、さらに内部も迷路のような構造となっている。最深部の「メルギウス大聖堂」は本拠地。

• 全景



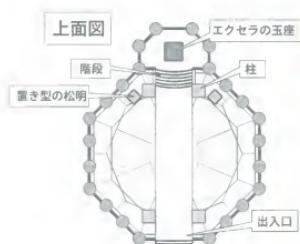
• メルギウス大聖堂



• メルギウス大聖堂の扉



• 城郭：第一階層



●城郭：第二階層



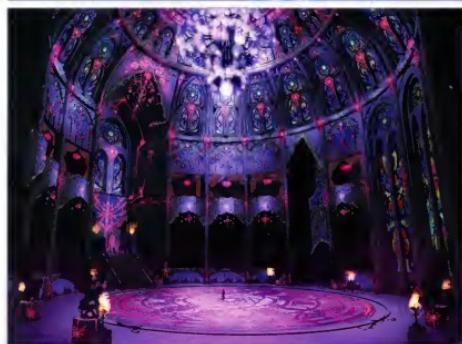
●騎士の回廊／守衛の回廊

● 灵峰グランシェル

深い雪に覆われた、険しい山岳地帯。魔神像や古代遺跡などが点在していおり、頂上には美しい古城「ウルフェン・シュタイン城」がある。ここも帝国軍の拠点として利用されていて、大軍が控えている。



●ウルフェン・シュタイン城



● 古城の演舞場

ウルフェン・シュタイン城にある、美しい装飾に彩られた広い演舞場。ゼストが捕らえたソニアを連れてきて、助けにきたユーマたちを迎へ撃つ。

● ロゴス氷結遺跡

雪峰グラニエルの中腹にある、氷で覆われた遺跡。かなり曲がりくねった洞窟で、グラニエルの頂上へと続く抜け道となっている。『蒼の洞窟』には寅竜の「竜の祭壇」がある。



● 蒼の洞窟

● 竜の祭壇



● 全景



● 剣



● 祭壇入口

ドラゴマキナ

龍神殻 Dragomachina

・帝国の双剣

ロンバルディア帝国が誇る最後クラスのドラゴン。エクセラがまざり復活させたのがこの2体で、帝国の長きにわたる内乱を収める戦果を挙げたのも彼らである。のちにその功業により、エクセラ配下から皇帝直属へと転属となった。

竜神殻とは、もともと封印教会の前身であるウロボロスが生体兵器として開発した人造ドラゴンである。神電大戦では神軍として活躍したが、世界竜と同じくロスト。しかし人造兵器の彼らは長らく休眠状態にあつただけで、それを復活させ帝国の手勢として使役したのがエクセラである。



●水天剣神 カリバーン

・魔刻竜王 ダンスレイブ



• 皇女の三本槍

エクセラが使役する3体のドラゴン。双剣の転職を受けたエクセラが、配下にするべく許可を得て復活させた。エクセラとの心の結びつきが強く、またエクセラの助力で本来以上の力を引き出すことができる。



• 氷蒼鉢龍 ゲイボルグ



• 紅蓮槍龍 トリシューラ



• 雷戟轟龍 グングニル

Chapter 3

フィールドチャット



Conversation along the way

Shining Resonance collection of visual materials

フィールドチャットは、キャラクターの移動中にもちよっぴりブレイヤーに楽しんでもらえる要素を入れなくて追加したものです。バーティスンバー同士の普段のやりとりや雑談という感じで、一行の日常的な雰囲気を味わってもらえばうれしいです。条件がいろいろあって発生確率も高くないので見られたらラッキーというのもあると思います。まとめて収録していただけることになったので、あらためて確認してみてはいかがでしょう。(津田P)

フィールドチャット Field Chat

会話集

ユーマ Yuma

誰談

【初めての地図】

発生、制限条件 2章中盤(※1)～3章まで(※2)(※4)

ユーマ アルファームの地図か……はやく土地勘をつかまない。
キリカ 煙竈さま、焦らずとも平気です。私たちがついていますから。
ユーマ そうは言いても……みんなに迷惑はかけられないよ。
ソニア もう、またそんな風に迷走して!私たちについてくればいいの!
ユーマ わ、わかったよ。

【懐かない戦闘】

発生、制限条件 3章まで(※2)

ソニア ユーマも、だいぶ戦いに慣れてきたんじゃない?
ユーマ そうかな?自分では実感がわからないけど……
ソニア 間違いくなく通じてるわ。だから、もっと堂々としない?
ユーマ うーん。頑張りいいの、のかな?

【本心】

発生、制限条件 3章～(※3)

ユーマ 貴重な薬を使いつけて、もったいない気がするな……
アグナム おいおい、ケチケチさんなよ。使うために貰つたんだからよ。
ユーマ わかってはいるけど、いくらで買ったか考えると……
アグナム お前ねあ……セイごと考へてんじゃねえ!

【楽しもの】

発生、制限条件 3章～(※2)(※3)

アグナム なにしてんだユーマ、さっきからキヨキヨしてよ。
ユーマ 薬草を探してるんだ。旅の必需品でしょ。
アグナム ハー……それか! 宝探しだな! よし、俺様に任せとけ!
ソニア 2人とも! 這草くってる場合じゃないでしょ?

【不思の心】

発生、制限条件 4章～(※2)

ユーマ できれば、靴いは避けたいんだけど……
ソニア なかなか難しいわね。凶暴なモンスターも多いわ。
ユーマ うん……わかってる。それでも命を奪いたくないんだ。
キリカ 気持ちはわかりますが……避けきれない時もありますから。

【そらをとぶ】

発生、制限条件 5章～(※6)

リンナ ねえねえ。ユーマは空を飛んだりしないんですか?
ユーマ えっ……どうしたの。突然……
リンナ 竜の力で空を飛べるんだから、私に乗せて移動できるのでは?
ユーマ リンナ、疲れたからって楽しそうとしてるでしょ……

【煙竈とユーマ】

発生、制限条件 5章～(※2)(※4)

マリオン ユーマ、大丈夫? ポつとしてたよ。
ユーマ あつ……ごめんごめん。煙竈と話をしたんだ。

ユーマ

ちゃんと休んでいるか、とか無理をするな、とか……

ソニア

なんだか、すごく心配性なんだよ。

……煙竈って、ユーマのお父さんみたいね。

【睨みつける】

発生、制限条件 7章～(※3)

レスティ ユーマ
あの、レスティ。視線が気になるんだけど……
レスティ なに、気にするな。お前は前だけ見ていいのはいい。
キリカ 兄様? 不審な行動は嫌んでください。
レスティ すまない。

【リーダーの素質】

発生、制限条件 7章～(※3)

レスティ リンナ
何度言えは分かるのだ……私の踏み込みと詠唱を合わせろ!
魔法を使うには、気持ちを落ちつけないとダメなんです!
ユーマ
2人とも、ケンカは止めなよ……ほ、僕が合はせるから!
マリオン
2人を止めてくれるのは、もうユーマだけだね。
アグナム
あれがリーダーってヤツだな。ユーマ……成長したよ、お前は。

返答

【寄れずの塔】

発生、制限条件 2章・中盤(※1)～(※2)

問い合わせ
YES ソニア
面白そうね! ジャあ、さっそく……
キリカ
ソニア、目的を忘れないでくださいね。
NO キリカ
やめておきましょう。あの塔はけっして近寄りません。
ソニア
そう言われると、かえって挑戦したくなっちゃうかも……

【地図】

発生、制限条件 3章～(※2)(※3)

問い合わせ
YES リンナ
おかしいですね。私の勘でもその辺りですよ?
アグナム
お前ら、よく迷子になるだろ。はあ、地図が泣いてるぜ……
NO ソニア
ユーマ、それ……反対向きになってるわ?
キリカ
ふふふ。相変わらずですね。

【ソニア】

発生、制限条件 3章～(※2)(※3)

問い合わせ
YES ソニア
ソニアと一緒にいると、王女様だってこと忘れちゃうな。
NO ソニア
そうね、私も忘れちゃうわ。ユーマのおかけかしら
これからも、仲良くてね? 約束なんだから。

NO	ソニア	え、どうして？ 私、ちゃんと王女らしくしてるのでしょ？
	アグナム	……まあ、そういうことにしておいてやるか。
【キリカ】		
発生、制限条件	3章～	
問い合わせ	ユーマ	キリカの綺麗な歌声、ずっと聞いていたいなあ……
YES	キリカ	そ、そうですか。では子守唄でも歌いましょうか？
	ユーマ	嬉しいけど……なんか、恥ずかしいな……
NO	ユーマ	ううん。あんまり歌いすぎるヒトとか疲れちゃうよね？
	キリカ	ふふっ、心配しないでください。私は大丈夫ですよ。
【アグナム】		
発生、制限条件	3章～(*3) (*6)	
問い合わせ	ユーマ	僕もアグナムのように、頼りになる存在になれるかな？
YES	アグナム	ああ、なるさ。手始めに料理を教えてやろうか？
	ユーマ	うーん、料理はちょっと違う気がするんだけどな……
NO	アグナム	小せえこと言うな、ユーマ。俺なんか越えた存在になれよ！ 夢はもっとでかく持つもんだぜ？ ……って、なに感動してんだよ。
【リンナ】		
発生、制限条件	3章～(*6)	
問い合わせ	ユーマ	リンナは花が好きだよね。やっぱり、綺麗だからかな？
YES	リンナ	それもありますねえ。ユーマも綺麗なお姉さんが好きでしょ？ あーあら……照れちゃって。その反応は図星ってことですね！
NO	リンナ	いえいえ、かわいい香りも大事な要素ですから～。 お姉さんも、花に負けないほど、いい匂いがしますよ～？
【フロマージュ】		
発生、制限条件	4章～(*2) (*3)	
問い合わせ	ユーマ	フロマージュって精霊だよね。すごい力を持っているのかな？

YES	キリカ	ふふふ、可愛らしく見えますが、昔の上級精霊のようですね。
	ソニア	そうなのよね。戦いのときのアドバイスも役に立つし。
NO	リンナ	どうですかね。あまり見たことない気が……
	アグナム	そそだな。空を飛ぶぐらいなら、その辺の鳥でもできる。
【ゴブリンマスク】		
発生、制限条件	4章～(*2) (*3) (*6)	
問い合わせ	ユーマ	ゴブリンの仮面、いいな……カッコイイと思わない？
YES	アグナム	ついに、お前もあの良さがわかるようになったんだな！
	ソニア	ふむふむ、あの大きさなら盾としても十分使えそうだわ。
NO	リンナ	あんな仮面がいいなんて、ユーマもまだあんた様ですね。
	ユーマ	うつ……そんなことは……
【レスティ】		
発生、制限条件	5章～(*3) (*6)	
問い合わせ	ユーマ	レスティは、キリカのことを大事にしているんだね。
YES	レスティ	それは当然だろ。かわいい妹だからな。
	ユーマ	目が本気だよ、レスティ……
NO	ユーマ	えっ、そうなの？
	レスティ	「大事」では正しくない。「とても大事」にしているのだ。
【マリオン】		
発生、制限条件	5章～(*6)	
問い合わせ	ユーマ	マリオンの魔眼で見つめられるヒドキキしちゃうんだけど……
YES	マリオン	うん、ドキキするような幻惑をかけているからね。 えっと、冗談だよ。そんなズルはないから。
NO	マリオン	魔眼にそんな能力はないよ。ユーマが僕を好きってことじゃ？
	ユーマ	ええっ？ そ、それは……

キリカ Kirika		
【シャリオン海岸】		
発生、制限条件	シャリオン海岸	
キリカ	リンナ、この茶はいったいなに使うのでしょうか？	
リンナ	キリカ様、それは日焼け止め……あ、ユーマにしきまれませんよ。	
キリカ	そうなのですか？ ユーマ、これをありがとうございます。	
ユーマ	これって……え？	
【ドラゴンラブ】		
発生、制限条件	(※4) (*6)	
キリカ	煙竜さまは、世界中のでも最も強い力を持っています。 つまり、煙竜さまこそ、この世界で最高の存在！	
	その煙竜さまのおそばでいつしょに戦えるとは……	
私は、なんと幸運なのでしょう！		
ユーマ	あ、あり得う……煙竜に伝えておくね？	
【夢心地】		
発生、制限条件	3章まで(*4) (*6)	
キリカ	煙竜さまがこんなに近くに……ああ、本当に夢のようですね。	
ユーマ	夢だなんて……僕は弱いし、期待に応えられないと思うけど。	
【心地】		
発生、制限条件	3章まで(*4) (*6)	
キリカ	煙竜さまがこんなに近くに……ああ、本当に夢のようですね。	
ユーマ	夢だなんて……僕は弱いし、期待に応えられないと思うけど。	
【キリカの秘密】		
発生、制限条件	4章～6章まで(*6)	
キリカ	……	
ユーマ	あ、の、キリカ。僕の顔に、なにか付いてるかな？	
キリカ	いえ……ユーマの觀察です。私は知らなければなりません。	
ユーマ	気持ちちは嬉しいんだけど……その、恥ずかしいよ……	

キリカ	さっそく効果を試しましょうか。……うふふ。
リンナ	キリカ様が、笑っている……怖い、怖ります！
アグナム	おいおい、失礼だろ？ ……怖いのは確かだけだ。
「遠距離仲間」	
発生、制限条件	5章～
キリカ	マリオンの電刃器、重くはありませんか？
マリオン	こんなのが、たいしたことはないよ。
	ボクを選んでくれたんだから、今度はボクが応えてあげなきゃ。
キリカ	マリオン……いい子ですね。かわいらしいです。
マリオン	こ、子ども扱いしないでよ。
「サポート」	
発生、制限条件	6章～
キリカ	あら……ユーマ、また傷が増えてませんか？
ユーマ	あつ、いつのまに……自然と前に出ちゃうみたいだ。
キリカ	そんなに申し訳なさそうな顔をしないでください。
	お互いを助け合うのが仲間というものです。
ユーマ	……ありがとう、キリカ。
「兄と妹」	
発生、制限条件	7章～（※3）
キリカ	兄様、ユーマに厳しくあたるのはやめてください。
レスティ	そうは言ってもね、私はヤツを殺えねばならん。
キリカ	そうですか。では私にも考えがあります。
レスティ	よし、ユーマの稽古は終わりだ。次はアグナムを鍛えるとしよう。
返答	
「楽器」	
発生、制限条件	2章中盤（※1）～
問い合わせ	キリカ 薬は足りていますか？ 緊急時に、ないと困ります。
YES	キリカ そうですか。それならば安心ですね。
NO	キリカ それはいけません。リーセロッテを探しましょう。
「楽曲共鳴」	
発生、制限条件	2章中盤（※1）～
問い合わせ	キリカ あの、私の楽曲共鳴……うまくできていますか？
YES	ユーマ うん、ハッチャリだ！ いつも聴き惚れちゃうんだ。 キリカ あ、ありがとうございます。……すごし照れますね。
NO	キリカ えっ……私の聖印歌は不運感でしょうか…… ユーマ ち、違うよ！ 僕がまだ合わせられないんだ。
「嫌いなもの」	
発生、制限条件	3章～（※3）（※6）
問い合わせ	キリカ ……あの、すみません。皆様、嫌いなものはありますか？
YES	キリカ そ、そうですよね。誰にでも、ありますよね。 アグナム ああ、そうさ。それが聞いてもんたよ……
NO	リンナ 嫌いなものの話ですか？ あ、もしかしてキリカ様…… リンナ ……な、なんでもないですか～！
「キリカの感性」	
発生、制限条件	3章～（※6）
問い合わせ	キリカ あっ……あの小鳥、かわいらしいですね。
YES	キリカ ふふ、連れて帰りたいですが、捕まえたらかわいそうですね。
NO	リンナ てすよね。フロマージュの方がかわいらしいです！
「甘いもの」	
発生、制限条件	4章～（※6）
問い合わせ	キリカ なんだか、甘いものが食べたくなってきました。
YES	キリカ あなたもですか？ では、さっそく調達しましょう！ ユーマ そんなに急がなくても……あれ？ どこに行ったんだ？
NO	キリカ え……食べ過ぎ？ そんな、こと……ありません。 アグナム 大丈夫ですよ！ キリカ様は、ほどよくぶくぶくになんてすから！
「睡眠時間」	
発生、制限条件	5章～（※2）（※3）（※6）
問い合わせ	キリカ 皆さん、夜更かしはいけません。しっかり睡眠をとっていますか？
YES	マリオン いいね、しっかり寝られて。ボクはなかなか寝付けなくて…… ソニア ジャア、私といいしょに寝る？ 子守唄を歌ってあげるわ。
NO	アグナム キリカ、男には夜を明かしても語り合う必要があるってだな…… アグナム なあ、ユーマ！ ……あれ？ どこ行った？
「筆崩れ」	
発生、制限条件	5章～（※6）
問い合わせ	キリカ あら、大変です、着物の帯が……どなたか直していましただけですか？
YES	リンナ むはっ……キ、キリカ様……わたくしにお任せください！
NO	ユーマ ごめん、直し方がわからなくて。み、見ないようにするね……
「胸が苦しい」	
発生、制限条件	6章～（※6）
問い合わせ	キリカ 近ごろ、竜翼弓を引くと胸が苦しくなるのですが……
YES	キリカ え？ 「わかる」とは……？ どういうことですか？
NO	キリカ 大きくなった？ なんのことでしょう？
「苦情」	
発生、制限条件	6章～（※3）
問い合わせ	キリカ ……兄様は過保護なのです。そう思ったことはありますか？
YES	アグナム いやあ、俺が言うのもなんだが、暑苦しいくらいだよなあ。 レスティ ……アグナム。向こうで少し話がある。
NO	レスティ ふつ、なにを言うかと思えば。冗談がうまくなつたのだ。 ユーマ レスティ、少しさは自覚したほうがいいんじゃないかな……？
「流行」	
発生、制限条件	8章～（※2）（※3）（※6）
問い合わせ	キリカ マルガでは今、どんなことが流行しているか、ご存知ですか？
YES	アグナム そりゃあ、料理だろ。俺がやってんだからな。 レスティ いや、戦闘訓練だろ。兵士たちが毎日やっているぞ。
NO	マリオン ごめん、流行には疋ひんだ。 ソニア マリオン、そのぬいぐるみ……いま大人気なんだけ?

ソニア Soul

雑談

「要続い!」

発生、制限条件 (※2)

キリカ ソニア、その髪では戦いつらくありませんか?

ソニア うーん、気にしたことはなかつたけど……そうかもね。

キリカ 今度、髪形を変えてみましょ。私が結って差し上げます。

ソニア そう? ありがとう。楽しみにしてるわね!

キリカ はい! 任せください。ふふふ。

「戦闘服」

発生、制限条件 3章~(※2) (※3) (※6)

ソニア アグナム、今はマルガバイが食べたい気分なんだけど……

リンナ え~、私はスペシャル海桜焼が食べたいです~。

キリカ では、ウェーブラン風リットルをいただけますか?

ユーマ ちよ、ちよとみんな。好き勝手言いすぎなんじゃ……

アグナム オッケー、任せとけって。ユーマ、お前はなにが食べたい?

「毎度うちわめしい」

発生、制限条件 3章~(※2) (※3)

ユーマ ソニアの白銀の髪、とても綺麗だね。

ソニア ふふつ、ありがとうございます。でもけっこう重たいのよね。

お父様が、戦場に行くならって、聞くなくって。

アグナム そんだけ心配してるんだよ。まさに愛の重み、ってやつさ。

「やせ魔十分」

発生、制限条件 5章~(※2) (※3)

ソニア さあて! 今日も張り切っていきましょう!

アグナム よつしゃ! 僕に任せておけ!

リンナ そうですね! 皆さん頑張ってください!

ユーマ まとまるてるんだか、そうでもないんだか……

「にかけ顔」

発生、制限条件 5章~(※2)

ソニア えへへ、私の電刃器~。

キリカ ご機嫌ですね、ソニア。なにか良いことでも?

ソニア や、やだ、見てたの? 竜刃器に選ばれたのが嬉しくて。

キリカ ふふ~ソニアは誰よりも努力していましたからね。

ソニア 半、キリカったら。……う~、恥すかしいわ。

「優ゆるの」

発生、制限条件 7章~(※2) (※3)

レスティ ソニア、強くなつたな。

その実力なら、現役時代のお父上に引けをとるまい。

ソニア

ふふ。ダメされないわよ、ほめて伸ばす作戦でしょ?

残念だけど、まだあなたの背中を預かるほどの自信はないわ。

ふふふ。それを見抜くとは、思った以上に成長しているな。

「王女の気苦労」

発生、制限条件 7章~(※2) (※3) (※6)

ソニア 王女の公務は、大切な私の役目。それはわかってるんだけど……

キリカ やっぱり形式はつこが多くて肩がこるのよね……

アグナム 王女ってのも大変だな。まあ、菓子でも食って、ひと息つけよ。

ソニア ありがとう! 公務中もずっと、これを楽しんでいたのよ!

あ! この話、パロウス団長には内緒だからね、絶対よ!

返答

「お腹空いてる?」

発生、制限条件 (※2) (※6)

問い合わせ ソニア ねえねえ、あなたかからない? これ、食べてみる?

YES	ソニア それ、けっこうおいしいでしょ? 食べ過ぎないよう に気付けて。
キリカ	いえ、あなた並みに食べるには、常人には無理ですか ら……
NO	ソニア そう? 遠慮しなくていいのよ。私の分はちゃんとあるから。
ユーマ	うん。あるね。なんか、そっちに山のようにな……

「あだ名しみ」

発生、制限条件 (※2)

問い合わせ ソニア ちょっと、だらしないわよ。服はしつかり着なさい!

YES ソニア ふふふ、わかってるならしいのよ。

NO ソニア ダメじゃない! ほら、じつとしてなさい。

……よし、できた! あれ? なんだか変わった。

「スキル」

発生、制限条件 2章中盤 (※1) ~(※2)

問い合わせ ソニア スキルビースは壊ってるかしら? 準備は万全にしな
いとね。

YES ソニア うん、問題なさそうね。なかなかやるじゃない?

NO ソニア ラップルにお願いしましょ。ふふふ。あの子、喜ぶわよ。

「Jの忽然」

発生、制限条件 2章中盤 (※1) ~(※2)

問い合わせ ソニア 最近、マルガのみんなから頼られてるみたいね?

YES ソニア ユーマ うん、人のためでできることがあって、嬉しいんだ。

ソニア ええ、いいことだわ。じゃ、私も手伝うからね!

NO ソニア ふふふ、いいのよ? そんなに照れなくて。

「グルメ」

発生、制限条件 3章~(※2) (※3) (※6)

問い合わせ ソニア マルガって、グルメな街よね。こんな街、そうそうないでしょ?

YES ソニア うんうん! やっぱり、注目すべきは串焼きかな?

NO アグナム 甘いぜ! 世界には、もっと珍しい物が食える街もあるんだ。

ソニア ええ、そうなんだ。いったい、どんな食べ物が……

「小悪魔の片鱗」

発生、制限条件 4章~(※2) (※6)

問い合わせ ソニア ふふ、鏡って重いのよ。脱いじゃおうかな?

YES ソニア ユーマ う、うん。いいと思うよ。

キリカ キリカ、目が泳いでいますよ。

NO ユーマ じ、自分を大事にして!

ソニア ふふふ、冗談よ! リンナの気持ちがわかるわね~。

「魔術鬼」

発生、制限条件 5章~(※2)

問い合わせ ソニア ふう、疲れたわね。そろそろ休憩しましょ。

YES マリオン ソニアはお姉さんだね。ボクも気がくようになりた
い。ソニア マリオンはそのままでいいのよ。妹ができたみたいで
嬉しいわ。

NO ソニア あら、がんばるのね。それじゃ、私ももう少し……

「威勢と味」

発生、制限条件 6章~(※2) (※3)

問い合わせ ソニア うーん、戦術の場を広げたい……斧とか槍とか使って
みようかな。YES アグナム ソニアもついに自覚めたか。やっぱり、男の武器だも
んな。

ソニア アグナム……それ、どういう意味かしら?

NO	レスティ	無理をする必要はないぞ。自分に合うものを使いぱい
	ソニア	そつか……うん、ありがと。レスティが言うと重みが違うわ。
【確認】		
発生、制限条件	5章～(※2)(※3)(※6)	
問い合わせ	ソニア	最近、視線を感じるの。これって、もしかして……
YES	アグナム	や、やめろ！ ほら、なにを感じないぞ！
	マリオン	誰も「幽靈だ」なんて言ってないのに……
NO	マリオン	あ、ごめん。ソニアは、いい匂いがするからつい。
	ソニア	あら、本当に？ ちょっと恥ずかしいわ……

「新規」	発生、制限条件	8章～(※2)(※6)
問い合わせ	ソニア	食べ過ぎて、良くないわよね。すこし我慢しようかしら……
YES	キリカ	……そうですか。これ、余ってしまいましたね。
	ソニア	……余ったならもうわ。明日から、がんばるから
NO	ユーマ	我慢はよくないと思うな。それにあの食べっぷり、好きだよ。
	ソニア	ユ、ユーマ……うう、悪魔の誘惑かしら……

アグナム Agnum

誰談

【地図作り】

発生、制限条件	3章～(※3)
アグナム	あれえ？ なんか違ってる。書き直しておくか。
ユーマ	アグナム？ 地図がどうかしたの？
アグナム	前に書いた地形と違ってる。こうやって調整してんな。
ユーマ	意外と、マメなんだね……
【ビビる】	
発生、制限条件	5章～(※3)
アグナム	いまなんかい、いなかったか？
リンナ	豆間からなによな、見間違ってるんですか？ 気のせいですよ、気のせい。
アグナム	ふう。そうだよな、見間違いか。
マリオン	……へえ、見えたんだ。
アグナム	なっ？

【魔術家】

発生、制限条件	5章～(※3)
アグナム	おしいリンナ。この前借りた本、なかなか面白かったぞ。
リンナ	あら、ただの熱血バカと思ったら良い趣向してるじゃないですか。
アグナム	おう、まあな！ ……って、ひと言多いわ！
キリカ	時々忘れてしまいますがけど、2人とも学者気質ですよね。

【好き嫌い】

発生、制限条件	7章～(※2)(※3)(※6)
ソニア	どうしたのアグナム、マジメな顔して。
アグナム	キリカがソニンを食わねから対策メニューを考えるんだ。 しかし、なにやっても食わねえんだよなあ……
ソニア	そこまでして食べられないんで……otypほど嫌いなのね。
アグナム	嫌いなら克服させてやる……炎の料理人の名にかけて！

返答

【宿へゴー】

発生、制限条件	3章～(※3)(※6)
問い合わせ	アグナム あお、今日はキャンプじゃなく、うみねこ亭に帰つて休もうぜ。
YES	アグナム よし！ それじゃ決まりだ！ 久しぶりに思いっきり食うぞ！
	リンナ えへ、うみねこ亭までご飯はあさずですか……
NO	アグナム 朝もよ～。俺もたまには、柔らかいベッドで寝てえんたよ！
	リンナ ご心配なく！ あっちに枯葉がいっぱい積もってました！

【チューニング】

発生、制限条件	3章～(※3)
---------	---------

問い合わせ	アグナム	なあ、そろそろ新しいチューニングにしないか？
YES	アグナム	決まりだな。ライルに調律してもらおうぜ！
NO	アグナム	そうか、思い入れも大事だな。もっと彈きこなしてみるか？

【依頼】	アグナム	因ってるやついたら話を聞いてみようぜ。
発生、制限条件	3章～(※3)	
問い合わせ	アグナム	あう、ここで会ったが100年見てやつだな！
YES	アグナム	キリカ アグナム、それは違うます……
NO	アグナム	つれねえやつだな。もうちょっと優しくなろうぜ。

【ツイイ】	アグナム	おいおい、どうしたんだみんな。もっとアツくいこうぜ？
発生、制限条件	4章～(※2)(※3)(※6)	
問い合わせ	アグナム	ソニア、みんな！ なんぞそんなに落ち着いてるの！
YES	ソニア	だよな？ おっしゃ！ ソニアのおかげで燃えてきた～！
NO	リンナ	はあ……相変わらずアグナムは暑苦しいですねえ。
	キリカ	しばらく隣は落ち着きますよ。暖かく見守りましょう。

【身のこなし】	アグナム	おう、だいぶいい動きになってきたじゃねえか！
発生、制限条件	5章～(※3)	
問い合わせ	アグナム	いい返事だ！ 先様の背中、任せたから！
YES	アグナム	マリオン うん、よく狙って羨まよ……ちゃんと遮けてね？
NO	アグナム	相変わらず控えめなヤツだなあ。もっと自信持って良いんだぜ！

【やる気】	アグナム	うおー！ 俺のやる気をどこかにうまく使えないか？
発生、制限条件	5章～(※2)(※3)(※6)	
問い合わせ	アグナム	ねえアグナム！ こちちに炎をお願いで起きる？
YES	ソニア	アグナム 出番だな？ って、なんだよその話は……

NO マリオン ユーマ それ、知ってる。空回りって言うんだよ。

マリオン マ、マリオン！ そんなこと、はっきり言っちゃだめだよ……

【演奏のコツ】	アグナム	なんかこう、うまくいかねえな。演奏のコツを知らないか？
発生、制限条件	6章～(※3)	
問い合わせ	アグナム	いや、待て！ これは俺自身で見つけることか。
YES	アグナム	レスティ わかってるじゃないか。精進するがいい。
NO	リンナ	アグナム……あなたは演奏を甘く見ていますね？ そんなコツがあつたら、私が実践しますよ！

「味見」

発生、制限条件	6章～（※3）（※6）
問い合わせ	アグナム なあ、こいつを作ったんだが、味見してくれないか？ レスティふむ、悪くない。誰にでも取り柄はあるのだな。
YES	アグナム それでも、ほめてるつりか？ ま、美味しいなさいさ。
NO	キリカ私は、だまされませんよ。その中には、入っていませんね？ アグナム ぐつ、相変わらずニンジンには、むやみに敏感だな

「デザート」

発生、制限条件	7章～（※2）（※3）
問い合わせ	アグナム さて、デザートでも作るか。食べたいやつはいるか？
YES	キリカ はい！ お願いします！ アグナム ははは、いつも即答だな。

Agnum

レスティ Lesty

雑談

【部隊長の心配】

発生、制限条件	6章レスティ加入後（※2）（※3）
レスティ	むう……
ソニア	どうしたのレスティ。らしくないわね。
レスティ	ああ、我が騎士團が心配でな。にかと手のかかる奴らなのだ。
ソニア	へえ、鬼の騎士團にも優しいところがあるしゃない？
レスティ	いや、私が不在だからといって、なまけてはいなかと思ってな。

【観察眼】

発生、制限条件	6章レスティ加入後（※3）（※6）
レスティ	マリオン、なにをしている？
マリオン	キリカを観察してるんだ。なに？
マリオン	キリカはしっかりしてるし……かわいいから見習いたいんだ。
レスティ	ほう……なかなかの観察眼だな。キリカからしっかり学ぶのだぞ。

【たらししない】

発生、制限条件	6章～（※3）（※6）
レスティ	こうりんか、だらだらするな。エルフの品格が落ちてしまう。 そしたら、魔法の基礎練習はしっかりやっているのか？
	本を読みながらでもできる、簡単な内容だったんだろう？
	だいたいお前はだな……

リンナ はあ……相変わらずうるさいですねえ……

【あぶなっかしい】

発生、制限条件	6章～（※3）（※6）
レスティ	キ、キリカ。ケガをしているじゃないか……
キリカ兄様、落ち着いてください。ただのかぎり傷です。
レスティ	そんなわけにもいくまい。すこし見てみろ。
	まったく、お前は小さじきろから世話を焼ける……ふふつ。

リンナ これが、兄に会ってやつですか。

【素晴らしき音楽】

発生、制限条件	7章～（※3）
レスティ	ユーマ。さきほどの私はどうだった。
ユーマ	どうって、レスティはすごいよ。あの禮はさき……
レスティ	どうやら勘違いしているな。私が言っているのは演奏だ。

NO	ソニア リンナ	うぐっ……私は、いいわ…… ソニア……錯、キツくなってきたんですか？
【世界は丸い】		
発生、制限条件	7章～（※3）（※6）	
問い合わせ	アグナム	知ってるか？ この世界は「丸い」んだぜ？
YES	リンナ	そんなの、常識ですよ、ねえ？
	レスティ	あ、ああ。そうだ。……丸いのか。
NO	ユーマ	それは変だよ。それじゃ、世界が転がっちゃうじゃないか。
	アグナム	いや、だからそれはたな……うーん、説明が難しいな

「指導者」	
発生、制限条件	6章～(※2) (※3)
問い合わせ	レスティ ふむ、ソニアは良い指導者になるだろうな。そうは思 わぬか?
YES	ソニア もう……やめてよね。まだまだ未熟者なんですから。 レスティ そう諌諱するな。お前は優秀だ。まあ、カリカほどで はないがな。
NO	アグナム ソニア ソニアが指導者って……はははっ! 想像できねえな! ちょっと、どういう意味よ! こらー! 待ちなさい!
「休息」	
発生、制限条件	6章～(※3) (※6)
問い合わせ	レスティ そろそろマルガで休息すべきかも知れんな。お前の意見は?
YES	レスティ うむ。休息をとることも重要だ。折を見て休むとしよう。
NO	レスティ まだがんばるというのか。まったく、マジメなやつだ な。 アグナム ……お前が言うのかよ!
「無妄想」	
発生、制限条件	6章～(※3)
問い合わせ	レスティ ……無妄想、とよく言われるがそんなに妄想がないだ ろうか?
YES	キリカ 兄様は、私以外の方にそもそも少し笑いかけたほうが …… アグナム その通りだな。オレになんか不機嫌なツラしか見せね え?
NO	マリン アグナム ボクもよく言われるよ。気にすることないと思うんだ。 アグナム お前ら、リンパを見習えよ。ん? あれはやりすぎか ……
「反応」	
発生、制限条件	6章～(※3)
問い合わせ	レスティ どうした? 私の顔になにに付いているか?
YES	レスティ なっ……恥ずかしいところを見られたな。
NO	レスティ ……では、何が言いたいことでもあるのか? キリカ のことを?

Lestv



マリオン Marion

【慣れないスカート】	
発生・制限条件	(※2) (※6)
マリオン	うーん……スカートって、まだちょっと慣れないと。
ソニア	でも、マリオン。どうでもよく似合ってるわよ？
リンナ	わあ、ほんとですねえ。私の服も着てみてください！
キリカ	皆さん、お待ちなさい。……こちらがいいと思います。
ユーマ	なんか、女の子たち、楽しそうだな……
【デカイ】	
発生・制限条件	(※6)
マリオン	……キリカ、揺れてる。
キリカ	どうかしましたか？
マリオン	胸……なんだか気になる。
キリカ	なっ……？
リンナ	ふつふつ。マリオンも気になるお年頃ですか。
【アビュ道場】	
発生・制限条件	6章～(※2) (※3) (※6)
マリオン	ふわわわ。

NO	ユーマ	う~ん…何でもキリカのことになっちゃうんだね、レスティ。
【訓練】		
発生、制限条件	8章～(※3) (※6)	
問い合わせ	レスティ	近ごろ、怠けていないか？ 今日は訓練の日にしたいのだが。
YES	アグナム	気が合うな、レスティ。今日は、とこどん戦ってみるか？
	レスティ	ふむ、面白いな。実力の違いを見てやるぞ！
NO	リンナ	えーと、皆さん。今日はお休みにしたいと思います！
	レスティ	……そこ。勝手に決めないように。
【甘味】		
発生、制限条件	8章～(※3) (※6)	
問い合わせ	レスティ	私も菓子を作ってみたのだ。食べてみてくれないか？
YES	キリカ	……兄様、素晴らしい出来です！ 見直してしまいました。
	アグナム	いいはだが、砂糖がちよい多いな……重くなってるぜ。
	レスティ	ふむ、助かる。料理に関しては以前を信用しているからな。
NO	レスティ	そうか、すまなかつたな。これはキリカにやるとしよう。
【ニンジン】		
発生、制限条件	8章～(※2) (※3) (※6)	
問い合わせ	レスティ	キリカのニンジン嫌いには、なかなか手を焼かれないな……
YES	リンナ	そうそう、気付いたら、私の皿にニンジンが増えてるんですねよ。
	ソニア	前から料理にニンジンが多いな、とは思ってたけど、まさか。
NO	レスティ	なに？ そこが可愛いだと？ まあ、否定はないが
	コーラ	これじゃあ、商売しないよ……

竜刀役の演技!	
発生、制限条件	6巻まで(※2)
ユーマ	どうマリオン、竜刀器にはもう慣れたかな？
マリオン	どうだろ……みんなはどう思う？ ボクはちゃんと演奏できてる？
ソニア	とてもいいと思うわ！ 才能あるわよ、マリオン。
マリオン	そ、そんなんじゃないよ。炎の特訓をしたあがけだよ。
ユーマ	アグナムに教わってたのもんね。演奏、楽しまにしてるよ！
【つまづく】	
発生、制限条件	6巻～(※2)(※3)(※6)
マリオン	おっこ。……転んじゃった。
ソニア	大丈夫？ マリオン。足元には注意しないとダメよ。
アグナム	危ないかしいヤツだなあ。よし、俺が手を繋いでやるよ。
マリオン	それは、いやだ。
アグナム	ぐー！ ……即ちかよ。俺まで斬げうなダメージだけ。

【精神統一】

発生、制限条件 6章～

マリオン	戦闘では……集中……意識を……標的に……集中！
ユーマ	そんな気を張らなくても大丈夫じゃない。マリオン？
マリオン	だってほら、戦闘で誤射したらユーマに当たっちゃうも。
ユーマ	そ、そうだね。今の調子で訓練してもらえるといいかな。

【スカウト】

発生、制限条件 7章～（※3）（※6）

レスティ	その動き、素晴らしいぞ。我が騎士団に来ないか？
マリオン	ダメ。ユーマといつしょがいい。
レスティ	もちろん、今すぐではない。将来的にどうか、という話だ。
マリオン	ユーマも行くなら、考えてみる。どうする？ ユーマ。
ユーマ	いや、急に言われてもなあ……

【巧妙】

発生、制限条件 7章～（※2）（※6）

ユーマ	あれ、マリオン、ほっくになにかついてる……よし取れた。
マリオン	あ……ありがと、ユーマ。
キリカ	……
ソニア	……
リンナ	ん？ キリカ様、大きな木の実が口に付いてますよ。ソニアまで。

返答

【憑土星】

発生、制限条件 5章～（※3）（※6）

問い合わせ	マリオン ブリムラへのお土産、あつた方がいいよね。
YES	マリオン そうだね。じゃあ、エマさんの分は任せたよ。
	アグナム おう！ それじゃ、今日の夕飯に使えそうな食材でも探すか。
NO	マリオン そう？ でもこれ、お土産にピッタリだと思うんだ。 さっき見つけたんだけど、モフモフして気持ちいいんだよ。

【夢の話】

発生、制限条件 6章～（※2）（※6）

問い合わせ	マリオン ねえ、昨日、夢を見たんだ。聞いてくれる？
YES	マリオン あの、えーと……あれ？ 思い出せない。
	ユーマ ははっ、夢の話って、そういうことあるよね。

NO マリオン そーか……残念だよ。あれ、目にゴミが……

ソニア ちょっと！ マリオンを泣かせたのは誰なの？

リンナ（リナ）

雑談

「虫の話」

発生、制限条件 (※6)

リンナ 1つ……2つ……3つ。うふ、うふふふふふ……
こんなにたくさんですかー。いやはや、楽しみですねえ。

キリカ どうしましょう、リンナがまた食らぬことを。

ユーマ ……花を数えてたけなのに、どうしてあんなに怖いんだろう。

「春への気配化季」

発生、制限条件 (※2) (※3) (※6)

リンナ ううう、まだ走るのですかあ……
私って、文学女子なんです！ 忘れないでほしいですよ～。

アグナム 俺も、文学男子なんだぜ……？ 肉体労働向きじゃねえんだ……

ソニア 穴談っぽく聞こえるけど、意外とそうなのよね……

「青女の頬紅」

発生、制限条件 4章～(※6)

リンナ キリカ様、疲れてません？ ちょっと休みませんか？

キリカ ええ、まだ大丈夫です。気づかいありがとうございます、リンナ。

リンナ えー！ 私はもう限界ですう。おぶってくれません？

キリカ ……さすがリンナですね。

「恋の芽吹き」

発生、制限条件 5章～(※6)

リンナ お姉さん決めました！ ユーマ！ 私、今夜はとごん飲みます！

ユーマ ……どうして僕に言うのかな。

リンナ それはもちろん、付き合ってもらうからですけど。

ユーマ またジュースで酔っぱらうの？ キリカに怒られるよ？

リンナ 大丈夫……って、キリカ様！ あう！ 耳！ 耳は痛いですう！

「恋の別れ」

発生、制限条件 6章～(※3) (※6)

リンナ レスティ様、ちょっといいですか？

レスティ む、どうしたリンナ。なにかあったのか？

リンナ じつはこのようなモードを仕入れてあります……

レスティ こ、これは……キリカの……貴様、これをどこで！

仕方ない、私が預かっておこう。……金をとるのか？ いくらだ。

「恋愛劇」

発生、制限条件 7章～(※2) (※3) (※6)

リンナ そういうことなんですよ～。マリオンは物覚えが良いですね。

マリオン リンナはとっても物知りだね。さすが学者さんだよ。

アグナム ……あいつ、いつから学者になつたんだ？

ソニア リンナ、あんまり変なことを教っちゃダメよ！

リンナ み、みんなひどいですっ！

「恋愛劇」

発生、制限条件 7章～(※3) (※6)

リンナ く、この虫……また私を狙って！ させません、させませんよ！

アグナム うおっ！ あぶね！ むやみに魔法を使うなっての！

リンナ ちい。仕留め損ねましたか……

返答

「本音」

発生、制限条件 3章～(※2) (※6)

問い合わせ リンナ くんくん……なんか、お宝の匂いがしません？
もしもあたら、儲けモノです！ さあ、手分けして探しよしょ！

YES リンナ ユーマ！ あなたはあちらを。アグナム、そこ見落とさないで！
ソニア リンナ……なんだか別人ね。いつもあの調子なら助かるのに。

NO リンナ なにを言ってるのですか！ 手伝わないと、ご飯ぬきですよ！

「お嬢子巻」

発生、制限条件 4章～(※6)

問い合わせ リンナ あのー。お花が心配なので、1度、街に戻りたいんですけど……

YES リンナ ホントにもう、うちの子がご迷惑おかけしますう。
キリカ すみません、リンナがご迷惑おかけします。

NO リンナ あらー！ 花より私はですか？ 仕方ないですね～。
ユーマ いや……誰もそんなこと言ってないんだけどなあ……

「恋愛マジック」

発生、制限条件 6章～(※6)

問い合わせ リンナ うふふ、美味しいです。これ、食べますか？

YES リンナ はい、素直いい子ですね。それじゃ……あへん、ですよ？
ユーマ い、いや、いいよ。自分で食べるから……

NO リンナ そんなこと言わすに！ ほら、我慢できないでしょう？
キリカ いらないと言っているのに、もう……おいしいですけど……

「気が狂い」

発生、制限条件 5章～(※2) (※6)

問い合わせ リンナ ユーマは相変わらず気が弱いですよねえ。

YES ユーマ そ、そろかな……？
ソニア そんなことないわよ。ユーマはすいぶん強くなつたわ。

NO ユーマ そんなことないつて！
リンナ あ？ 強気な反論。ユーマくん、成長したようですねえ～？

「ライバル」

発生、制限条件 3章～

問い合わせ リンナ あの～、リーゼロッテの依頼、受けていますか？

YES リンナ あの娘、なんだかライバルな気がするのです……！
ユーマ そうかなあ……向こうは、そんな風に思ってなさうだよ？

NO	リンナ	あら、そうなんですか。では私のお花を貰ってください！
	キリカ	リンナ。意味もなく張り合のはやめてください。

「キャンプ」

発生、制限条件	3章～（※2）（※6）	
問い合わせ	リンナ	ねえねえ、キャンプで休みましょうよ。
YES	リンナ	ふふっ、それじゃあお姉さんと、親密なお話、しましょうね～？

ユーマ 話すのはいいんだけど……そんなにくっつかれると……

NO	リンナ	どういうことですか！ 休ませないつもりですか！
	ソニア	誰もそんなこと言ってないわよ。もう少しだけがんばって！

「爆々」

発生、制限条件	7章～（※3）（※6）	
問い合わせ	リンナ	あ、キリカ様がつけてる爆々、元気がないみたいですね？
YES	レスティ	なに……？ すまない、キリカ。もっと早く気付くべきだった。

リンナ あの、レスティ様？ 冗談なんですけど……

| NO | ユーマ | ……その爆々って何だよね？ |
| | キリカ | さあ、どうでしょうか？ うふふ。 |

「魔力」

発生、制限条件	5章～（※5）（※6）	
問い合わせ	リンナ	ふっふっふ、ついに私の魔力を披露するときが来ましたね？
YES	リンナ	いきますよ、えいつ！

キリカ あっ……涼しい風ですね。もう少し弱めてもらえますか？

| NO | リンナ | 必要ないです？ 後悔しても知りませんよ？ |

「お風呂」		
発生、制限条件	7章～（※3）（※6）	
問い合わせ	リンナ	うーん、お風呂に入りたいですねえ。
YES	キリカ	リンナは洗髪が大変ですからね。また、私がお手伝いしましょう。
	リンナ	キリカ様……！ リンナは幸せものすう！
NO	リンナ	お風呂が嫌いって……あなた、それでも人間ですか？！
	アグナム	う、うるせーな！ 吉手なんだよ！

「酔い」

発生、制限条件	8章～（※3）（※6）	
問い合わせ	リンナ	ふああ……眠いです。皆さん、元気ですねえ。
YES	アグナム	……つたく、気合いが足りねえな！ ついてこい！
	リンナ	ひい～、暑苦しい～！
NO	マリオン	うーん……ボクも、すこし眠いんだ……
	キリカ	マリオン？ ここで寝てはいけませんよ？

Rinna

※1：2章・ブリムラ救出後、王からの呼び出しイベント後

※2：6章・ソニア離脱中は発生しない

※3：7章・アグナムヒースティ離脱中は発生しない

※4：8章・魔装変化できない間は発生しない

※5：雷峰ランシエル、ロゴス結婚道筋では発生しない

※6：下記の展開のときは発生しない。2章・ブリムラ行方不明からフレアドラゴンを倒すまで。

2章・B.A.N.D解禁からマルガに戻るまで。3章・クラヴァール平原到着からベアトリス戦後まで。4章・エト戦後からヨアヒム＆マリオン戦後まで。4章・ゼスト戦後から4章終了まで。7章・

エクセラを助けにいくイベント後から、エクセラをマルガに運び込むイベントまで。7章・ガラル城塞跡突入から7章終了まで。

Shining Resonance

シャイニング・レゾナンスビジュアル設定資料集
collection of visual materials



2015年5月8日 初版発行

●本書の商標権物（コピー、スキャン、デジタル化）等並びに無断複数物の譲渡及び記述は、著作権法上の例外を除き禁じられています。また、本書を複数業者等の第三者に依頼して複数する行為は、たとえ個人や家庭内で利用であっても一律認められていません。

●本書におけるサービスご利用、プレゼントのご応募などに関するお客様からご連絡いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL：<http://www.enterbrain.co.jp/>）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（土日祝日を除く12:00～17:00）
メール：support@enterbrain.co.jp

※メールの場合は、件名を「書籍名をご質問ください」

※ご不明な点等ございましたら、お気軽にお問い合わせください。
また、ご購入店舗での返品方法やゲーム機対応などはお読みください。

・PlayStation®および“P”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©SEGA
©2015 KADOKAWA DWANGO CORPORATION

本体価格はカットにて表示しております。

ISBN978-4-04-733009-2

C0076

Printed in JAPAN



STAFF
編集 黒谷慶太
執筆 サディス／堀野
編集協力 竹之内大輔（株式会社レッカ社） 山崎香弥
制作協力 堀野慶平
カバーラスト Tony
表紙・デザイン 石川明子
協力 株式会社セガゲームス
株式会社フライティユニット